TIETOKONEPELIEN VUOSIKIRJA

Vino pino peli-arvosteluita - mukana uusimmat hitit!

PELIT 1991

Hinta 47;-

SYKSY

Pelinteko-ohjelmat katsauksessa

Säästä rahaa, tee itse pelisi

★ OSALLISTU JÄTTIKILPAILUUN!

Tankki kuin unelma

M1 Abrams

LUCASFILMIN SALAISUUDET

Kuvaruuduista kuvaruuduille

Sarjakuvapelit

Star Trek 25th Anniversary -kilpailu!

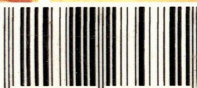
Periskoopissa sukellusvenesimulaattorit

Tappajat aaltojen alla

RATKAISE:

GOLD RUSH! ★ HEART OF CHINA
LORD OF THE RINGS ★ ELVIRA
★ EYE OF THE BEHOLDER ★
★ COLONEL'S BEQUEST ★
★★★★★ LARRY V ★★★★★

828475-91-02



3D CONSTRUCTION KIT™

PIERRE TAYLOR (28) – PORTSMOUTH.
Olen aina ollut innostunut avaruudesta, ja kaikesta siihen liittyvästä teknologiasta. Tähän asti olen joutunut tyytymään yksinkertaisiin piirto-ohjelmiin, mutta nyt minulla on kaikki ne työkalut joita tarvitsen avaruussukkulan piirtämiseen kolmiulotteisesti.

Ensiksi liitin kaksi palikkaa yhteen rungoksi.

Seuraavaksi loin ohjaamon, ja liitin sen runkoon.

Yksityiskohtien lisääminen oli helppoa. Kopiointityökalun avulla jouduin tekemään vain yhden siiven, ja ohjelma kopioi sen toiselle puolelle.

PAUL BUCHANAN (22) – EALING – TRANSPORT ECONOMIST.
Olen aina halunnut suunnitella talon itselleni, mutta tähän asti en ole kyennyt kuvittelemaan sitä mielessäni. Miltä se näyttäisi edestä tai ylhäältä? 3D Construction Kitillä voin kokeilla eri kattovaihtoehtoja, ja eri huoneratkaisuja ennen rakentamista.

Aluksi tein kolme yksinkertaista seinää.

Sitten tein katon ja laskin sen seinien päälle.

Lisäsin seiniin ikkunat ja puutarhaan aidan, mutta kiinnostavin hetki oli vielä edessä...

CHRIS HALL (15) – STUDENT – YORKSHIRE.
Kiinnostukseni roolipeleihin heräsi vasta muutama vuosi sitten, eräästä mielipelistäni oli tehty tietokoneversio. Nyt voin luoda tietokoneeseeni uuden uljaan roolipelin kaikkine sokkeloineen ja salakäytävineen.

Pelin pohjana käytin muutamia niistä peruskappaleista joita ohjelman mukana tulee.

Halusin antaa pelilleni tietyn tyylin ja tunnelman. Sen aikaansaamiseksi käytin hyväkseni ohjelman erinomaisia väritys- ja varjostustyökaluja.

Sen jälkeen asetin ne ehdot, joita tulee täyttää pelissä kun ovi aukeaa jne.



incentive
The Award Winners

Maahantuoja:

Toptronics

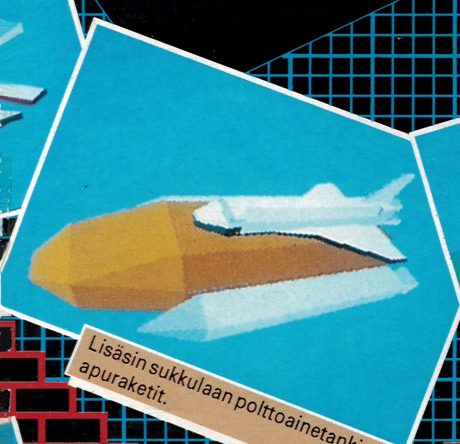
Nuppulantie 35, 20320 Turku
(921) 546 666, Fax: (921) 546 777

3D Construction Kit on yksinkertainen ja tehokas tapa suunnitella yksityiskohtaista keinotodellisuutta omassa tietokoneessasi. Vain mielikuvituksesi asettaa rajat luomasi ympäristön monimutkaisuudelle -- ja aitoudelle.

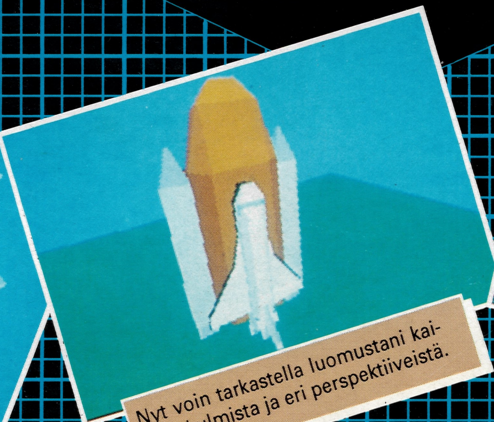
Voit esimerkiksi luoda oman talon, jossa on huoneita, johon on asetettu huonekaluja (esimerkiksi pöytiä), joissa on laatikoita, joissa on... Kaikki riippuu sinusta.

Ohjelmaa voi käyttää huvin lisäksi hyödyksi: Miltä piha näyttäisi jos sen keskelle istutettaisiin puu? Haittaisiko se näköalaa, valittaisivatko naapurit, sopiikohan se siihen. Vastauksen kaikkiin näihin kysymyksiin voit etsiä 3D Construction Kitin avulla.

Tämä ohjelma voi hyvinkin olla vuoden kallein softahankintasi, mutta sillä voit vihdoin näyttää ystävillesi ja perheellesi, mihin tietokoneesi pystyy!



Lisäsin sukkulaan polttoainetankin ja apuraketit.



Nyt voin tarkastella luomustani kaikista kulmista ja eri perspektiiveistä.



Tässä näkyy alus suoraan edestä, sekä ohjauspaneeli josta käsin loin kaiken.



Kulkemalla etuovesta sisään voin lisätä huonekaluja ja koristeita huoneisiin.



Siirtämällä huonekaluja paikasta toiseen pystyin löytämään parhaan mahdollisen sisustusratkaisun.



Oma koti, kullan kallis.

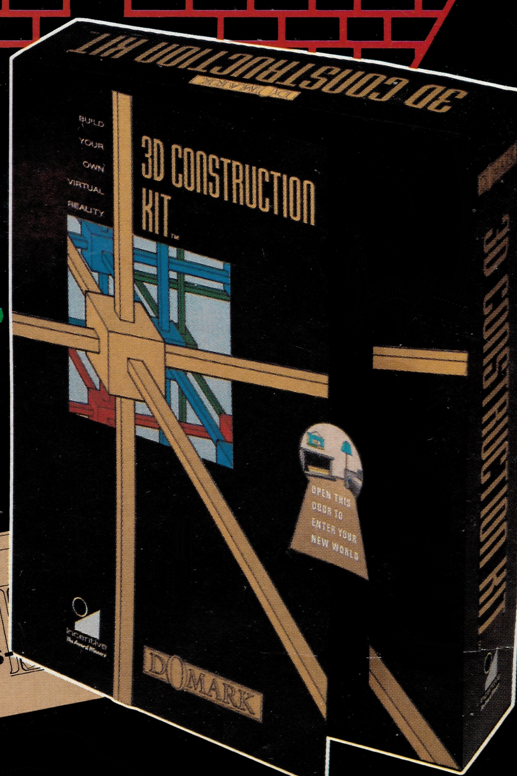


Pelin suunnittelu ja toteutus oli helppoa, sillä 3D Construction Kitin valikot auttoivat pulmatilanteissa.



Lopuksi liimasin mukana tulleen ohjauspaneelin peliini.

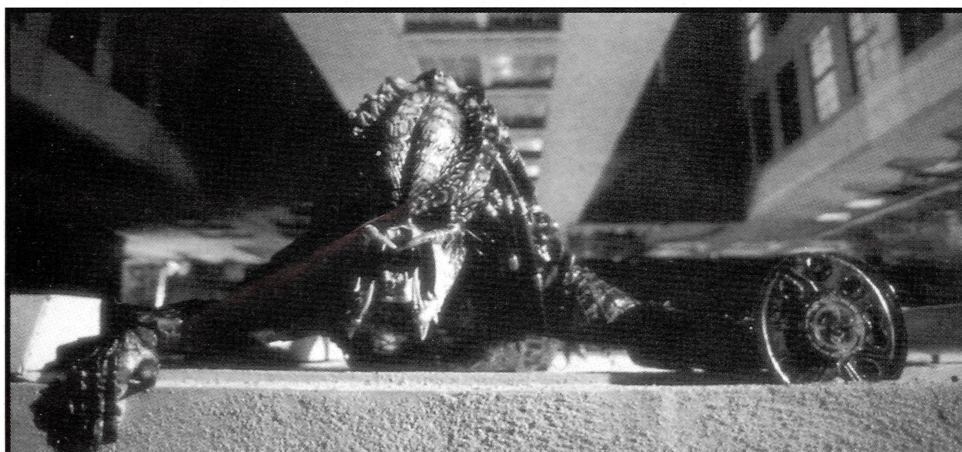
Lähetin pelin serkulleni testattavaksi, ja hän kyseli heti miten tein sen. Kerroin totuuden hänelle vasta tunti sitten, ja hän on vielä ostamassa 3D Construction Kitiä.

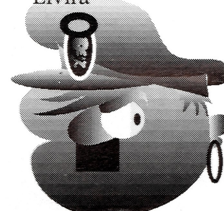


Hintaan sisältyy opastusvideo.

DOMARK

Sisältö





Pelikirja – seuraava sukupolvi

"Se Yxi Pelajan Paras Tawara" eli pelimaailman ABC on jälleen käsissäsi ja tässä muodossa viimeistä kertaa. Mutta ensin mainostauko.

Osaat kyllä pelata, mutta osaatko tehdä pelin? Tähän kiehtovaan kysymykseen poraudumme sekä artikkelin että megakilpailun verran. Militäärihenkisesti myös tutkimme mihin nykyaikainen taistelutankki pystyy, onko pinnan alla hauskaa muillakin kuin kaloilla, tutustumme Lucasfilmin eri olomuotoihin ja samoin sarjakuvien mbittimetamorfoosiin.

Peliratkaisuissa Elvira on vihdoinkin kohdannut voittajansa, sekä Morian synkät käytävät että Waterdeepin sokkelot on kartoitettu ja muiden lisäksi Larry V:n salatkin on paljastettu.

"Lisää ratkaisuja! Enemmän Pelikirjoja! Uusia arvosteluita! Vinkkejä! Pelivertailuja! Kilpailuja!" Kaikki tämä ja paljon muuta toteutuu ensi vuonna, kun Pelikirja saavuttaa kuuden vuoden kypsän iän ja ilmestyy neljä kertaa.

"Kaksi Pelikirjaa? Ei käy! Minä haluan lukea PC- ja muista peleistä samasta kirjasta! Luen ja pelaan!" PC-Pelikirja siis sulautetaan normaali-Pelikirjaan, kuitenkin PC-pelaajien erikoistarpeet huomioiden.

Lähettämänne korttipinot ovat muutenkin poikineet muutoksia, joten ensi vuonna: Pelikirja sellaisena kuin sinä haluat!

Ole kiltti ja lähetä meille postia: mielipiteitä, kysymyksiä, juttuehdotuksia, ehdotuksia peleistä joihin haluat ratkaisun ja semmoista. Pelikopteriin voi lähettää avunaneluita tietyn pelin tietystä kohdasta, kunhan muistaa että Pelikirjojen ilmestymisväli on muutama kuukausi.

Erikoislehdet Oy
Pelikirja
PL 64
00381 Helsinki

Koonneet
Tuija Linden
Niko Nirvi
Sari Alho

Taitto ja piirrokset
Wallu

Osoite
Pelikirja
PL 64
00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911

ERIKOISLEHDET OY
TECNOPRESS

Painopaikka
Forssan Kirjapaino Oy, 1991

ISSN 0784-4824

Suuruudenhulluutta ja oheistuotetaistelua

●● Tietokonepuolella pelimaailman taistelu jatkuu rauhallisena, voittajien ja häviäjien alkaessa jo muotoutua. Konsolirintamalla taas riehuu avoin sota, jossa kaikki keinot tuntuvat olevan luvallisia.

Kolmen suuren kuusitoistabittisen taistelu jatkuu. Atarin peli lienee pelattu, joskin Englannin ison laitekannan ansiosta pelejä kyllä pitäisi ilmestymän.

Amiga jatkaa kasvuaan, vaikka asema kehityskoneena onkin horjunut. Jotkut lähteet ovat kuitenkin jo nyt huolissaan koko Amigan tulevaisuudesta, olettaen että 16-bittiset konsolit nakertavat Amigaa alhaalta, alati halpenevat PC:t ylhäältä.

Markkinat käymistilassa

PC:n nousu on yllättänyt kaikki. Jopa Suomessa PC-pelien myynti menee ohi Amigan, ja vanavedessä seuraa turpoava piratismi. PC:n pelit tosin pysyvät aika tiukasti omalla sektorillaan eli seikkailu-, rooli- ja simulaattoripeleissä, yksinkertaiset toimintapelit on jätetty miltei täysin konsoleihin ja Amigaan.

Uusista yrittäjistä vihdoinkin julkistettu Amiga CDTV saattaa pärjätä, pahin uhka taivaalla on vihdoinkin (kai) julkistettava monipuolisempi CD-I-järjestelmä, jonka lisäbonuksena lienee se, että sen saa pultattua PC:hen kiinni. CD sinänsä tulee joka tapauksessa yleistymään, yksinkertaisesti siksi, että uudet pelit vaativat aivan liikaa kiintolevytilaa.

CDTV:n pelitarjonnasta on saatu jonkun verran maistiaisia. Valitettavasti pelit ovat yleensä suoria Amiga-importteja (plus CD-musiikki) ja esimerkiksi Lemmingsin pelaaminen pelikonsolityyppisellä kaukosäätimellä on lähinnä tuskaa. CDTV:lle suunnitelluista peleistä on näkynyt pari CRL:n multimediapeliä, jotka ovat kuolettavan tylsiä, ja SimCity, joka sekään ei pärjää tietokoneversiolle. Horisontissa tosin on näkyvissä muun muuassa Monkey Islandin CDTV-versio, jonka pitäisi ilmestyä ennen vuodenvaihdetta.

Viimeiset dinosaurukset

Kasibittien viimeiset veteraanit Spectrum ja kuusnelonen sinnittelevät yhä. Yhtä maata (Iso-Britannia) lukuunottamatta Spectrum on kuollut, kuollut, kuollut, mutta kuusnelonen löytää rutkasti uusia pelimiehiä entisen Itä-Euroopan puolelta. Rainbow Arts kertoi, että pelejä kannattaa myydä niinkin pienellä katteella kuin 25 saksanpenniä per peli, koska myyntimäärät ovat suunnattomia.

Muuten kuusnelonenkin on valitettavasti jäänyt Amigan ja konsolien jalkoihin.

Pikaruokalat pelikonsolien apuna

Konsolipuolella alkaa tilanne muistuttaa takavuosien kotimikrosirkusta. Leegio erilaisia ja keskenään yhteensopimattomia konsoleita taistelee osastaan kakkua.

Kasibittirintamalla Sega Master System on aikalailla menneen talven lumia, Isoa-Britanniaa lukuunottamatta. Mutta myös kasibitti-Nintendo alkaa nykiä: markkinat on jo kyllästetty, ja ilmeisesti siksi Super Famicomia on aikaistettu. Suomessa matolaatikkoa menee vielä kilokaupalla.

Varsinainen taistelu käydäänkin isoissa konsoleissa. Sega Megadrive on kasvattanut osuuttaan Nintendon vielä keskittyessä kasibittiin, mutta Mario on herännyt ja tulevaisuudessa Super Famicom alkanee supistaa Segan osuutta. Kuinka paljon, se jää nähtäväksi.

Segan paras idea pitkään aikaan on Sonic Hedgehog, vekkuli siili joka on saanut oman pelinsä. Sonic The Hedgehog on tähdätty suoraan Mariota vastaan eli sivukaupan sallivaksi kulttihahmoksi. Parempi keskittyäkin hahmokulttuuriin, pelien evoluutio lepää edelleenkin tietokoneiden harteilla. Sega on myös kopioimassa Nintendon markkinointia, jossa pelit tuntuvat olevan sivuseikka. Kun katselee miljoonatta kertaa Mariota läpi pelaavia natikoita, alkaa tuntua että kysymyksessä on Pyhä Rituaali, ei pelaaminen sinänsä. Kamppailu jatkuu myös pikaruokaloissa: Nintendo solmi Englannissa sopimuksen McDonaldsin kanssa ja Sega kaappasi Pizza Hutin.

Täysillä taistelu riehuu käsipeleissä. Nintendon teknisesti jälkeenjäänyt Gameboy kamppailee Atarin Lynxin kanssa ja sivusta puskee Sega Game Gear. Gameboy on tällä hetkellä johdossa, mutta kuulemma Jenkeissä ainakin Lynx on vahvassa nousussa.

Paisuvat pelit

Kukaan ei tosisaan voi enää luulla pelaamista pikkupoikien harrastukseksi. Jopa jäyhässä Suomessa on havaittavissa aikuisväestön vähittäistä liukumista pelien ihmeelliseen maailmaan.

Aikuiset tietysti pelaavat pääasiassa PC:llä. PC-pelien megalomaanisista jättipeleistä paras esimerkki on Wing Commander II, jonka optimiteholla pyörittämiseen vaaditaan DOS 5.0:lla varustettu 386/486, VGA-näyttö, äänikorteiksi sekä Soundblaster että Roland ja hulppeat 21 megatavua kiintolevytilaa (tosin tässä on mukana 6 megan puhelevy) Tämä on ennätys, yleensä sentään selviää 1,5 – 4,5 megan menetyksellä ja 286:lla. Uusi Sierra-vakio on 10 megan luokkaa.

Tämä aiheuttaa jo ongelmia muille koneille: lerppuja löytyy paketista monta ja niitä veivaa paitsi levyasema myös pelaaja. Amerikan koodinvääntäjät kun muutenkin kuuluvat lepsuihin tilankäyttäjiin.

ST:n ja Amigan oma originaali pelitarjonta on aika paljon kolikkopelikäännösten ja lisenssipelien varassa, ja lopuistakin suurin osa muistuttaa näitä pelejä. Toimintapohjaisten pelien määrä on kuitenkin lievässä laskussa, sen sijaan älypelit a la Tetris, Puzznic jne ovat nousussa. Merkittäviä ST/Amiga-pelejä ovat muun muassa Midwinter II ja Lemmings.

Vuoden pelit

Uraauurtaviin pelijulkaisuihin kuuluu Eye Of Beholder, joka tosin on melko suoraviivainen Dungeon Master -klooni, mutta vasta sen jättimenestys avasi lopullisesti markkinat DM-tyyppisille peleille. SSI:n Advanced Dungeons & Dragons -sarja muutenkin kerää kivasti nappulaa.

Wing Commander I & II taas todistivat, että suuret laitteistovaatimukset asettava pelikin voi olla huippuhitti. Saapa nähdä käynnistyykö kloonikoneisto.

Lucasfilm onnistui Secret Weapons Of Luftwaffellaan tekemään toistaiseksi parhaan lentosimulaatorin kautta aikojen, mutta Microprosen Gunship 2000 todistaa, ettei vanha mestari aio luopua taistelutta. Unohtaa ei saa Dynamixin vakuuttavaa Red Baroniakaan.

Psygnosis iski todella maittavaan markkinarakoon Lemmingsillään, joka pääsääntöisesti ihastutti jokaista ja oli valtava menestys.

Seikkailupelien suosio on rajua, varsinkin kun käyttäjäliittymät yksinkertaistuvat koko ajan. Jättinimet ovat Sierra (King's Quest ja Larry V, Space Quest IV, Police Quest III, Quest For Glory II), Lucasfilm (Secret Of Monkey Island), Delphine (Cruise For A Corpse) ja Dynamix (Heart Of China, Rise Of Dragon). Juuri seikkailupelit ovat siirtymässä ensimmäisenä CD:lle.

Niko Nirvi

Toteuta unelmasi pelinteko-ohjelmalla



●● Kun aikansa pelaa, alkaa harmittaa pelintekijöiden sokeat kohdat omien virheittensä suhteen. Mutta oman mestariteoksen tiellä vaanii hirviö Assembler, jonka lonkeroista vapautuminen vaatii tiivistä ja pitkäaikaista opiskelua. Oikotie onneen ovat pelinkehitysohjelmat, joista parhailla voi jo haaveilla kaupallisesta tasosta.

Pelinteko-ohjelmien vaatimustaso vaihtelee rankasti. Ohjelmia on nolla-ohjelmointitaitoisille ja ohjelmoinnin hallitseville. Nyrkkisääntönä voidaan pitää lausetta Mitä korkeampi kynnys sen parempi peli. Shoot'em-Up Construction Kitillä ei tehdä kuin ammuskelupelejä, mutta ohjelmointitaitojakaan ei vaadita. Hyvä Basic-ohjelmoija sen sijaan pystyy AMOS- tai STOS-paketilla laatimaan pelin, joka voi edustaa miltei mitä pelityyppiä tahansa.

Vapaasti maisemassa

Incentiven pitkään ja sitkeästi hengissä pitämä Freescape-sarja huipentui vaikuttavaan **3D Construction Kitiin,** jolla kuka tahansa keskinkertaisuus voi näperrellä henkeäsalpaavia kolmiulotteisia mysteereitä.

Seikkailu on rajoitettu korkeintaan sataan alueeseen, joiden välillä liikutaan ovien kautta. Ympäristöön pelaaja voi vaikuttaa ainoastaan kolmella tavoin: ampumalla, aktivoimalla tai törmäämällä. Perusrakenne voi vaikuttaa köykäiseltä, mutta loppu onkin kiinni luovasta

mielikuvituksesta.

Ympäristön luominen on vaivatonta ja joustavaa palikoiden kasaamista. Valitaan menusta perusobjekti, kuten kuutio, pyramidi tai kaksiulotteinen levy, muokataan sitä, siirretään paikoilleen ja somistetaan sopivin värein. Entisestään työtä helpottaa muokattujen palojen kopiointi ja mahdollisuus määritellä laajempia kokonaisuuksia yhdeksi kappaleeksi, jolloin sen paikkaa on helpompi vaihtaa.

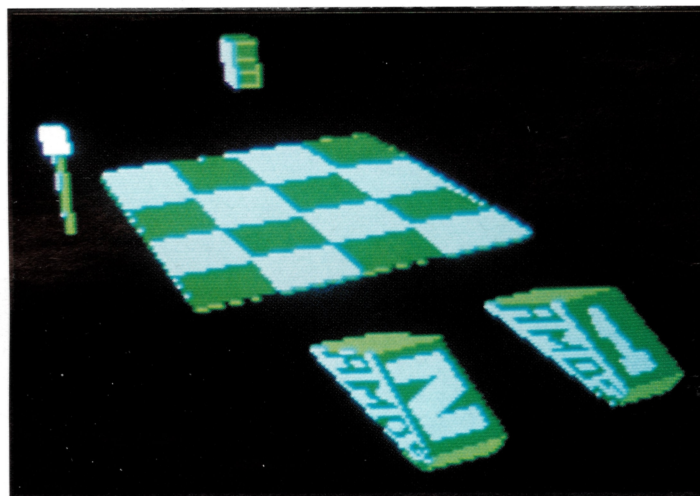
Oviksi voi määritellä esimerkiksi seinässä tai lattiassa olevia suorakaiteita, joilla taitava suunnittelija saa aikaan vakuuttavia illuusioita. Esimerkiksi alueen 1 keskellä on rakennusta kuvaava mötikkä, jonka ulko-ovesta päästään sisätiloja kuvaavalle alueelle 2. Sieltä puolestaan löytyvät rappuset toisen oven luo, josta päästää takaisin alueelle 1, mutta tällä kertaa ollaankin talon parvekkeella.

Ympäristöä elävöittämään voi lisätä animaatioita, kunhan ensin hakkeroi kielen koukerot selväksi. Mukana olevasta näytepelistä löytyy esimerkiksi meressä kauniisti luikertava hai.

Jotta peliin saisi jotain sisältöäkin, on opiskeltava Freescape Command Language, joka on Basicia muistuttava ohjelmointikieli. Ideana on kirjoittaa esineisiin liittyviä koodinpätkiä, joilla määrätään miten pelaajan toiminta muuttaa ympäristöä. Esimerkiksi seinässä olevien kolmen vivun kytkeminen oikeisiin asentoihin aiheuttaa sen, että lattiaan ilmestyy sarja nuolia, jotka opastavat salaoven luo. Ovi on puolestaan eristetty suojakentällä, joka on jotenkin kytkettävä pois päältä. Mahdollisuudet ovat rajattomat, ainakin melkein.



Ikioma tasohyppely peli syntyy AMOSissa.



Polygonigrafiikkaa AMOS 3D:llä...



... ja 3D Construction Kitillä.

Luoja luomistyöhön

AMOS The Creator V 1.2 on mahdollisimman kaukana valmiiksi mietityistä rakennussarjoista, ennemminkin se tuo mieleen hillittömän läjän pultteja ynnä muuta silppua, josta voi kyhätä kasaan mitä tahansa peleistä hyötyohjelmiin.

Paketin runkona on AMOS Basic, järkälemäinen ohjelmointikieli, joka on kielletty alaikäisiltä ja heikkohermoisilta. Rakenteeltaan ja syntaksiltaan kieli muistuttaa GFA Basicia, eli se on korkealle kehitetty ja helposti omaksuttava. Mutta pikainen silmäys oppaaseen aiheuttaa paniikin: yli 500 toinen toistaan eksoottisempaa käskyä. Ne on sentään ryhmitelty selkeästi aiheen mukaan, mutta aloittelijan on silti vaikea seuloa seasta olennaisin. Hämmennystä täydentää alakieli AMAL, jota käytetään animaatioiden ohjaamiseen.

Mutta kuukauden valvomisen jälkeen valo siivilöityy pilvien lomasta, urut pauhaavat, enkelikuoro hymisee ja innokas nypläri osaa vierittää näyttöä pehmeästi, ahtaa ruudulle 56 hardware spritea, käyttää blitteriä jopa HAM-moodissa ja hyödyntää copperia erikoistehosteissa. Myöskään Amigansa läpikotaisin tuntevia ei ole unohdettu, sillä suora muistin käsittely ja konekielisten osien käyttö on mahdollista. Ja kaikki tämä naputellaan sisään herkullisen korkeatasoisella editorilla, joka automaattisesti sisentää ehtorakenteet, parantaa rivien luettavuutta ja muutenkin osoittaa kitkatonta halua yhteistyöhön.

AMOSin tukena on läjä työkaluohjelmia ja editoreita. Taustojen ja pelihahmojen suunnittelua varten on kuitenkin hyvä omistaa Deluxe Paint, jolla tehdyistä kuvista voi saksia osia talteen Sprite Grabberillä. Pienemmät sprite-hahmot voi tehdä myös AMOSin omalla editorilla. Pelikenttien ynnä muun kokoamisessa auttaa TAME-apuohjelma, jolla taustat kootaan 16x16 tai 32x32 pikselin paloista. Valikoita tarvitsevissa projekteissa auttaa Menu Editor. Musiikkia varten ei ole omaa työkalua, sillä sinfonian rakenteluun kelpaa Soundtracker, Sonix tai Games Music Creator. Muissa äänissä käytetään normaaleja IFF-sampleja.

AMOSin laajennukseksi on saatavilla **AMOS Compiler**, jolla Basic-ohjelmia voi nopeuttaa kääntämällä ne suoraksi konekieleksi. Lisäksi ohjelman osia voi pakata tiiviimpään muotoon. Pakettiin kuuluu myös laajennusosa AMOS V 1.3. Kääntäjän tehosta saa hyvän käsityksen kokeiltaessa sitä kolmiulotteiseen vektorigrafiikkaan. Liikkeen nopeus ja sulavuus ovat aivan toista luokkaa.

AMOSin uusi ulottuvuus

Lyhyen ajan sisällä ilmaantui kaksi kolmiulotteisten maailmojen rakenteluun tarkoitettua ohjelmaa, joiden erot ovat kuitenkin melkoiset. **3D Construction Kit** on helppokäyttöinen rajoittuen Freescape-ympäristöön, kun taas **AMOS 3D** on vaikeasti hallittava ohjelmointikieli, jossa vapauskin on aivan eri luokkaa.

AMOS 3D:ssä on varsinaisen ohjelmointikielen lisäksi Object Modeller, jolla näperrellään kappaleet kasaan muokkaamalla ja yhdistelemällä yksinkertaisia peruspalikoita. Niihin voi myös lisätä pintakuvioita, kuten tunnukset lentokoneen siipiin.

Ohjelmointikielen käyttäminen ei edellytä syvempiä erikoistietoja, mutta eri koordinaattisysteemien merkitys ja muut perusasiat on hallittava. Hienouksista mainittakoon animaatioiden käyttö ja mahdollisuus lisätä taustagrafiikkaa, esimerkiksi vuoristo horisonttiin. Jostain Falcon 3.0:n hakkaavasta teoksesta on turha haaveilla, mutta kaupallisen tason saavuttaminen on mahdollisuuksien rajoissa.



Yksittäiset käskyt ovat erittäin nopeita ja tehokkaita, mutta Basic-osuuden laajentuessa on syytä käyttää kääntäjää. AMOSin osaksi liitettävissä laajennuksissa on se paha vika, että ilman kiintolevyä tulee raja vastaan. Jos levykkeelle on jo installoitu AMOS V 1.3 ja AMOS 3D, kääntäjälle ei ole tarpeeksi tilaa ennen kuin kaikki epäolennaiset ja osa tarpeellisistakin ohjelmista on poistettu.

Pelintekijöitä historiasta

Ensimmäinen vakavasti otettava tee-se-itse-miehen työkalu oli Activisionin **Gamemaker** kuusneloselle. Paketti sisältää ohjelmaeditorin, sprite-editorin, taustaeditorin ja musiikkieditorin, ja valmiin teoksen saa tallennettua yksinpyörivässä muodossa.

Gamemaker on tavallaan STOSin ja AMOSin edelläkävijä, mutta sattuneesta syystä (joka on kuusnelonen) rajoitukset ovat toista luokkaa. Tausta rajoittuu kahteen ruudulliseen ja ohjelma sinänsä ei voi olla kauhean pitkä. Toisaalta taas Gamemaker on helppokäyttöinen vaatien kuitenkin käsityksen Basic-ohjelmoinnista.

Mutta aika fakiiri saa olla, jos Gamemakerilla kehittää pelin, josta nauttii joku muukin kuin kehittäjä itse.

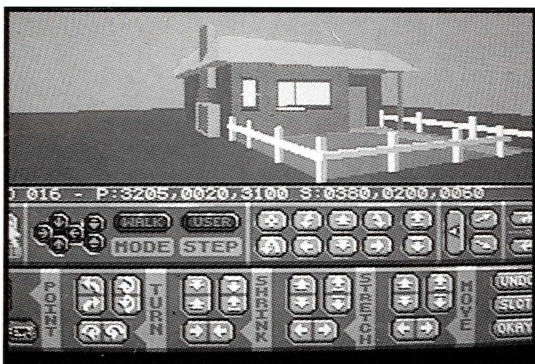
Mielekästä räiskintää

Kuusnelosen kulta-aikoina Sensible Software oli yksi niitä harvoja tiimejä, jolla oli samaan aikaan ohjelmointitaitoa, vankka maine ja kallis urheiluauto. Alunperin kuusnelosella ohjelmoitu **Shoot'em Up Construction Kit** teki sikäli historiaa, että se oli ensimmäinen pelinteko-ohjelma, jolla oli mahdollista yltää kaupalliselle tasolle. Mutta vapaus olikin rajattu pelkkiin pystyyn vieriviin räiskintäpeleihin yhdelle tai kahdelle pelaajalle.

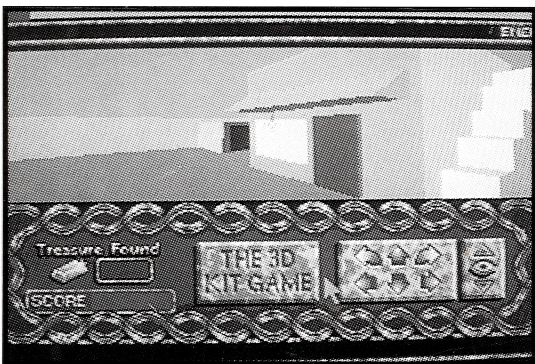
Sähellyksen läjäämiseen on käytössä nivaska työkaluohjelmia, joilla luodaan pelihahmot animaatioiden kera, taiteillaan grafiikkapalat ja kootaan niistä taustat, muokataan vihollisten hyökkäyskuviot, haeskellaan sopivat äänitehosteet, säädetään vierityksen etenemistä sekä valitaan pelaajalle tiettyjä perusominaisuuksia, kuten ammusten nopeus ja tiheys. Osan grafiikkamerkeistä voi myös määritellä esteiksi, jotka joko tuhoavat pelaajan tai ovat muuten vain tien tukkeena. Kuusnelosessa kaikki apuohjelmat on saatu mahtumaan kerralla muistiin, mitä voikin pitää melkoisena saavutuksena.

Omatekoiset saavutukset rajoittuvat pariin perustyyppiin. Tausta vierii keskeytyksettä ja mahdollisesti pysähtelee sopivissa kohdissa tiukempaa taistoa varten, kuten perusräiskinnässä on tapana. Toinen vaihtoehto on työntövieritys, jolloin tuloksena voisi olla Ikari Warriorsin tapainen peli, eli tausta vierii pelihahmon liikkeiden mukana.

Pelin läjääminen voi vaikuttaa hämäävän helpolta, mutta ei se silti takaa pelattavaa lopputulosta. Itse olen nähnyt loputtomasti uskomattoman surkeita räpellyksiä, mutta toisaalta joitain SEUCKilla tehtyjä teoksia on päässyt kaupalliseenkin levitykseen, ainakin halpapeleinä.



3-D Kitillä syntyy vaikka talo.



Luovaa nimenkeksimistä: 3D Kit Game.

Sano se kirjaimin

Tekstiseikkailupelikehittimistä legendaarisin on Gilsoftin **Quill**, jolla (ja sen laajennusosilla) muun muassa Rod Pike pykäsi CRL:lle kauhupelejä ja Fergus McNeill tekaisi huumoripelejä, kuuluisimpana Hobbit-väännös The Boggit. Quill on sen verran helppokäyttöinen ohjelma, että samalla vaivalla melkein opettelee Assemblerin.

Niukasti ennen kasibittien vallan loppumista tuli markkinoille helppokäyttöisempi ja kehittyneempi **GAC** eli **Graphic Adventure Creator**, jolla grafiikkakin järjestyi ilman lisämaksua. Näillä kahdella ohjelmalla on tehty suurin osa kotikutoisista tekstiseikkailuista kahden sanan kauhuparsereineen.

Vasta 16-bittiset eli ST ja Amiga mahdollistivat kunnollisten kotiseikkailupelien ohjelmoinnin. **ST Adventure Creator** eli **STAC** (Amiga-version piti myös tulla, mutta tuliko sitä koskaan onkin toinen juttu) on huomattavan kehittynyt versio GACista. Basic-tasoisella ohjelmoinnin ymmärtämisellä saa jo tulosta aikaiseksi. Itse asiassa STAC muistuttaa aika paljon 3D Construction Kitiä laskureineen ja monitasoisine ehtorakenteineen.

Aika on kuitenkin ajanut tekstiseikkailupelien ohi. Graafisia seikkailupelejä varten Microdeal hehkutti **Talespin**-järjestelmää, mutta ei ilmeisesti saanut sitä koskaan ulos. Muutama arvostelu siitä kuitenkin näkyi, ja ne varsin selvin samankääntein tuomitsivat sen. Sierra ja Lucasfilm ovat siis toistaiseksi turvassa.

Olen kääpiöbarbaari

Stuart Smith pykäsi varsin mielenkiintoisen yrityksen nimeltä **Adventure Construction Kit**, jolla oli tarkoitus saada syntymään Ultimamaisia roolipelejä. Mukana tuli tausta niin avaruus-, agentti- kuin fantasiapelejäkin varten.

Pelin tekeminen sinänsä oli varsin helppoa ja hauskaa. Menut olivat varsin kattavia ja mukautumiskykyisiä mahdollistaen kaikenmoisia nastoja efektejä, mutta lopputuotokset olivat täysin pelaamiskelvottomia. ACS on niin raskas ja hidas, että pelaaminen on silkkaa tuskaa. Mikä pahinta, seikkailu vaati ACS:n eikä pyörinyt yksinään.

Interplay on tehnyt **Bard's Tale Construction Kitin**, jolla pitäisi olla mahdollista pykätä BT-pelejä niin paljon kuin sielu sietää. Uusia hirviöitäkin voi disainata Deluxe Paintilla. Bard's Tale on kuitenkin jo sen verran vanhahtava systeemi, ettei uusista seikkailuista välttämättä ole väliksi.

Kaikkien itsetehtyjen sotien äiti

Kaksi pelinteko-ohjelman rajoja hipovaa tuotosta ovat SSI:n **Wargame Construction Set** ja Rainbirdin **Universal Military Simulator** sekä **UMS II Planet Editor**.

Jokainen näistä tarjoaa sentään vapauden valita aikakausi miten huvittaa, mutta toisaalta pelaaja on sidottu pelisysteemiin eivätkä lopputuotokset ole itsenäisiä, vaan vaativat ohjelman niitä pyörittämään.

Wargame Construction Set on helppokäyttöisin, ja mikäli ei vierasta Roger Damonin pelisysteemiä (Nam, Panzer Grenadier, Field of Fire) niin ihan OK hankinta. Valitettavasti ohjelman tarjoamia grafiikoita ei pääse itse editoimaan.

Universal Military Simulatorin suurin etu on sen tarjoama vapaus. Sen avulla voi pistää vaikka Abrams-tankkipataljoonan pysäyttämään Attilan hunnilaumoja. Suurin puute on ilmayksiköiden jättäminen huomioonottamatta, johtuen ilmeisesti kehittäjän fiksaatioista antiikin taisteluihin.

UMS II: Planet Editor ei ollut tätä kirjoitettaessa vielä ilmestynyt, mutta teoriassa siinä voi täyttää planeetan kymmenillä toisiaan vastaan sotivilla mailla armejoineen. Itse UMS II oli minuun makuuni aivan liian raskas ja sekava.

STOSi on!

AMOSin edeltäjä on STOS eli ST-versio pelinkehitys-Basicista. STOS ei ole yhtä monipuolinen kuin AMOS, mutta erittäin tehokas paketti yhtäkaikki. Ainoa moka on ohjelmissa olevat rivinumerot.

STOS-moduuleita on pari Sprite-pakettia, STOS Compiler (ja mukana STOS-Basic-päivitys), STOS Composer ja samplauslaite digitoitujen efektien lisäämiseksi omiin ohjelmiin. STOS 3D-moduulikin on mahdollisesti olemassa.

Sinustako uusi softatähti?

Kehittyneimmillä pelinkehityspaketeilla on teoriassa mahdollista tehdä peli, joka kelpaa kaupalliseen levitykseen, vaikka käytännössä useimmat pelitalot varmasti niitä kaihtavat.

Mutta varsinkin PD-puolella on itsetehdyistä peleistä kysyntää. Rahaakin voi tienata tekemällä mielenkiintoisen PD-version, jossa mainostetaan kehittyneempää Shareware-versiota. Tätä tekniikkaahan käyttää muun muassa suosittu Battleforce-peli.

Joten siitä vaan uusin klooni-peli syrjään ja oma taito, tieto sekä mielikuvitus vauhtiin. Kuka tietää mitä siitä vielä kehittyy? Varsinkin kun Pelikirjan viimeisillä sivuilla on vielä kilpailukin samasta aiheesta...

Pelinteon alkeet

Joskus ammoisina aikoina pelien rustaaminen oli yksinäistä puuhaa, sillä sama tyyppi saattoi tehdä kaiken itse grafiikkaa ja musiikkia myöten. Mutta evoluutio on ollut nopeaa. Nykyisin kehittelytiimistä saattaa löytyä kaikkea mahdollista vihollisko-neiden tekoälyn ohjelmoijista historian tutkijoihin ja kahvinkeittäjiin asti. Tavallisen pulliaisen iloksi ilmaantuvat pelinteko-ohjelmat seuraavat kehitystä mukavan tiuhaan tahtiin, eli tänään voi itse tehdä pelejä, jotka pari vuotta sitten olisivat olleet kaupallista huipputasoa.

Mutta huipputason työkalulla saa aikaan vain huipputason roskaa, jos ei ymmärrä edes alkeita pelaamisen taiteesta. Yleisimmät aloittelijan virheet on hyvä oivaltaa jo etukäteen.

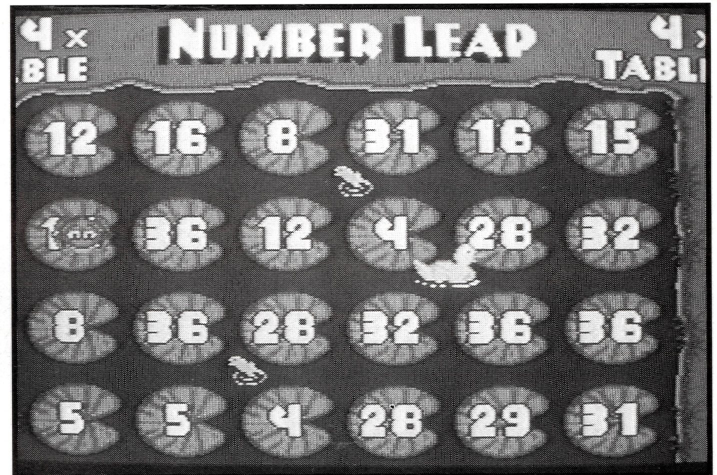
Peli kannattaa suunnitella paperilla mahdollisimman pitkälle etukäteen, muuten ohjelmointiaika menee töppäysten korjaamiseen.

Vakavinta on suuruudenhulluuden suohon vajoaminen, koska usein peli ei koskaan edes valmistu. Suunnittelija kasaa itselleen mahdottoman tehtävän ja lopulta uuvahtaa herättyään karuun todellisuuteen. Usein aloittelijalla ei ole mitään käsitystä siitä, miten paljon työtä paperilla hyvältä näyttänyt idea lopulta vaatii.

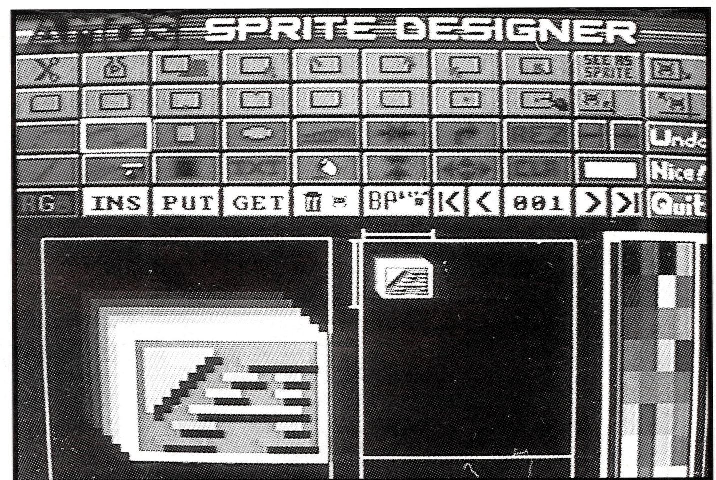
Tyypillinen moka on myös jokaisen yksityiskohdan sokea ihailu tyyliin "jukra, se toimii". Ensimmäistä peliään kyhäävä loikkii riemuissaan ympäri huoneistoa saatuaan edes jotain liikkuvaa ilmestymään näytölle. Tämän vastakohtana onkin sortuminen omaan näppäryyteen, kun kaverit ovat ensin tuhahdelleet ylimielisesti epätoivoiselle ensimmäiselle räpellykselle. Eli yritetään ahtaa liian paljon liian hienoa liian pieneen tilaan. Eikä lopputuloksesta ota pirukaan tolkkua.

Pelin viimeistelyvaiheessa odottaa vielä kavala karikko: vaikeuteen liittyvä täydellinen todellisuudentajun menetys. Kun omaa tuotostaan on pelannut läpi etu- ja takaperin muutaman tuhat kertaa on lähes mahdoton arvioida pelin todellista vaikeutta. Ja ulkopuolisia testaajia on enää mahdoton houkutella pelin ääreen, koska he ovat olleet viimeisen kuukauden kurkkuaan myöten täynnä koko kirottua peliä ja siitä päivästä toiseen vaahtoavaa idioottia.

NIKO NIRVI
JUKKA TAPANIMÄKI



Kiduta pikkuveikkaa AMOS-opetuspelillä.



AMOS sisältää erittäin käyttökelpoisen sprite-editorin, jota ammattilaisetkin käyttävät.

Nimi	Valmistaja	Kone	Pelityyppi
3D Construction Set	Domark	C64, ST, Amiga, PC	Freescape-seikkailu
Adventure CS	EOA	C64, Amiga	roolipeli (Ultima)
AMOS-systeemi	Mandarin	Amiga	mitä tahansa
Bard's Tale CS	EOA	PC, Amiga	roolipeli (Bard's Tale)
GAC	Incentive	C64	tesktiseikkailu
Gamemaker	Activision	C64	yksinkertainen toimintapeli
Quill	Gilsoft	C64	tekstiseikkailu
Shoot'em Up Construction Kit	Palace	C64, Amiga	ammuskelupeli
STAC	Incentive	ST	tekstiseikkailu
STOS-systeemi	Mandarin	Amiga	mitä tahansa
Talespin	Microdeal	ST, Amiga	graafinen seikkailu
UMS	Rainbird	ST, Amiga, PC	sotapeli
UMS II Planet Editor	Rainbird	ST, Amiga, PC	sotapeli
Wargame CS	SSI	ST, Amiga	sotapeli

Koejaossa taistelupanssarivaunu M1 Abrams



60 tonnia raakaa voimaa

● ● Turboahdettu 1500 hevosvoiman moottori jyrisee, kun M1 Abrams ponnahtaa kukkulan takaa T-80-kolonnan taakse. Lasersäde mittaa etäisyyden viimeiseen vaunuun, tietokone hurisee millisekunnin, 120 mm tykki jyrähtää ja uraaniammus lävistää neuvostotankin. Neljä gruusialaista babuskaa itkee poikiansa.

Yhdysvaltain armeijan mieltymys teknoleluihin kuvastuu hyvin nykyajan ehkä parhaassa taistelupanssarivaunussa M1 Abramsissa. Tätä kymmenien miljoonien markkojen tietokoneistettua ihmettä voi jylisyttää kotonakin, kiitos simulaattoriväen kiinnostuksen.

Siinä, missä lentosimussa yksinäisen lentokoneen iskut syvälle vihollisalueelle ovat vielä joten kuten hyväksyttäviä, tankkisimulaattorilta voidaan odottaa tiettyjä perusasioita. Ensinnäkin: tankki, joka operoi yksin ja/tai ilman tukiyksiköitä, on kuollut tankki. Toiseksi: tankkisimulaattorissa on myös pystyttävä hyödyntämään maastoa joko kätkeytymällä kasvillisuuteen tai maastoutumalla mäen taakse siten, että vain torni ja tykki jäävät vihollisen näkyviin.

Valitettavasti tankkisimuja on tehty pääasiassa vanhojen kaavojen mukaan, jolloin lopputulos on lähinnä monimutkaisempi ammuskelupeli.

Teräsmyrsky

Suuren Tankkitulvan ensimmäinen aalto oli Accoladen **Steel Thunder**, joka oli varsin kunnianhimoinen yritys muutamassakin mielessä. Tankki piti jopa itse käynnistää ja nappuloita löytyi moneenkin lähtöön. Steel Thunder kaatuu kuitenkin vaatimattomaan graafiseen toteutukseen. Yksinäinen tankki rytistää pitkin biljardipöytää ja yrittää tuhota legoista rakennettuja mustia siluetteja.

Steel Thunderissa on kyllä parikin seikkaa, jotka olisi saanut huomioida muissa peleissä: jalkaväki ja ajajalle annettavat komennot. Jalkaväen kantamat panssarintorjuntaohjukset ovat nimittäin kohtalaisen vakava uhka nykyaikaiselle tankille. Muut ohjelmoijat ovat kuitenkin tyytyneet värkkäämään tankki vastaan tankki -simuja.

Steel Thunder on ainoa, jossa ajajalle voi antaa komennon vaikka ajaa ympyrää maalin ympäri, muissa peleissä ajajan voi (jos voi) käskeä ajamaan pisteestä A pisteeseen B. Muutenkin miehistön komentelu onnistuu luomaan jonkinnäköisen kuvan pelaajan olemisesta tankin komentaja.

Abramsin lisäksi pääsee mellastamaan tankeilla M48A5, M60A3 ja M3 Bradley CFV:llä. Kuusnelosen omistajille Steel Thunder on ainoa vaihtoehto.

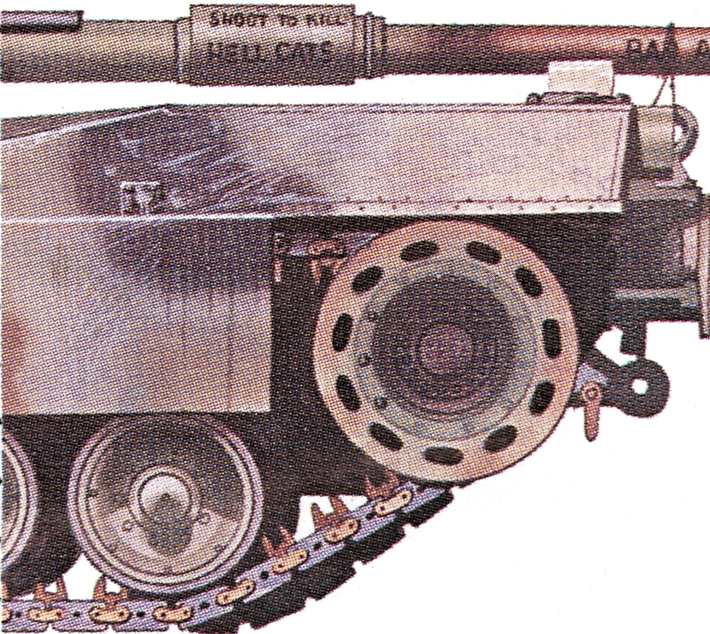
Yksinäinen ratsastaja

Dynamix aloitti uransa Battlezone-kloonillaan Stellar-7 ja tämä heijastuu **Abrams Battle Tankiinkin**, se kun on lähempänä Battlezonea kuin simulaattoria.

Yksinäinen Abrams yrittää pysäyttää Puna-armeijan useassa tehtävässä, aika lailla ampumapelihenkisesti. Tukea muilta yksiköiltä on turha toivoa. Maasto on normaalia pyramidit biljardi-

Keskeistä sanastoa

A-10 Warthog	30mm kanuunalla varustettu rynnäkkökone
AH-64 Apache	taisteluhelikopteri
M163 Vulcan	ilmatorjuntaversio M-113 miehistönkuljetusvaunusta
M2/3 Bradley	miehistönkuljetuspanssari, M3 on tiedusteluversio
M48A5	keskiraskas tankki, 50-luvulta periytyvä
M60A3	M48:n manttelinperijä, 60-luvulta periytyvä
TOW	lankaohjattu panssarintorjuntaohjus
M-901	M113-pohjainen panssarintorjuntavaunu,kaksois--TOW-laukaisimella varustettu.



pöydällä -tasoa, mukana jonkun verran puskia, joissa piileskelee ohjuksin varustautuneita miehiä, josta peli saa plussaa. Mittaristolla ei ole mitään tekemistä todellisuuden kanssa.

Toteutuskin on vektoripeliksi kaikin puolin varsin tavanomainen, EGA on grafiikkamaksimi ja PC-piippi on ainoa äänivaihtoehto. ABT on kuitenkin ihan mukiinmenevä peli, jos sen jostain halvalla saa. Abrams Battle Tankin saa nykyään Sega Megadrivellekin.

Jenkkijoukkue

Samannimiseen hittikirjaan perustuva Empiren **Team Yankee** sisältää jotain, jota kutsutaan M1A1 Abramsiksi, mutta minkäännäköisiä linjanvetoja tankin ominaisuuksista ei sen perusteella kannata tehdä.

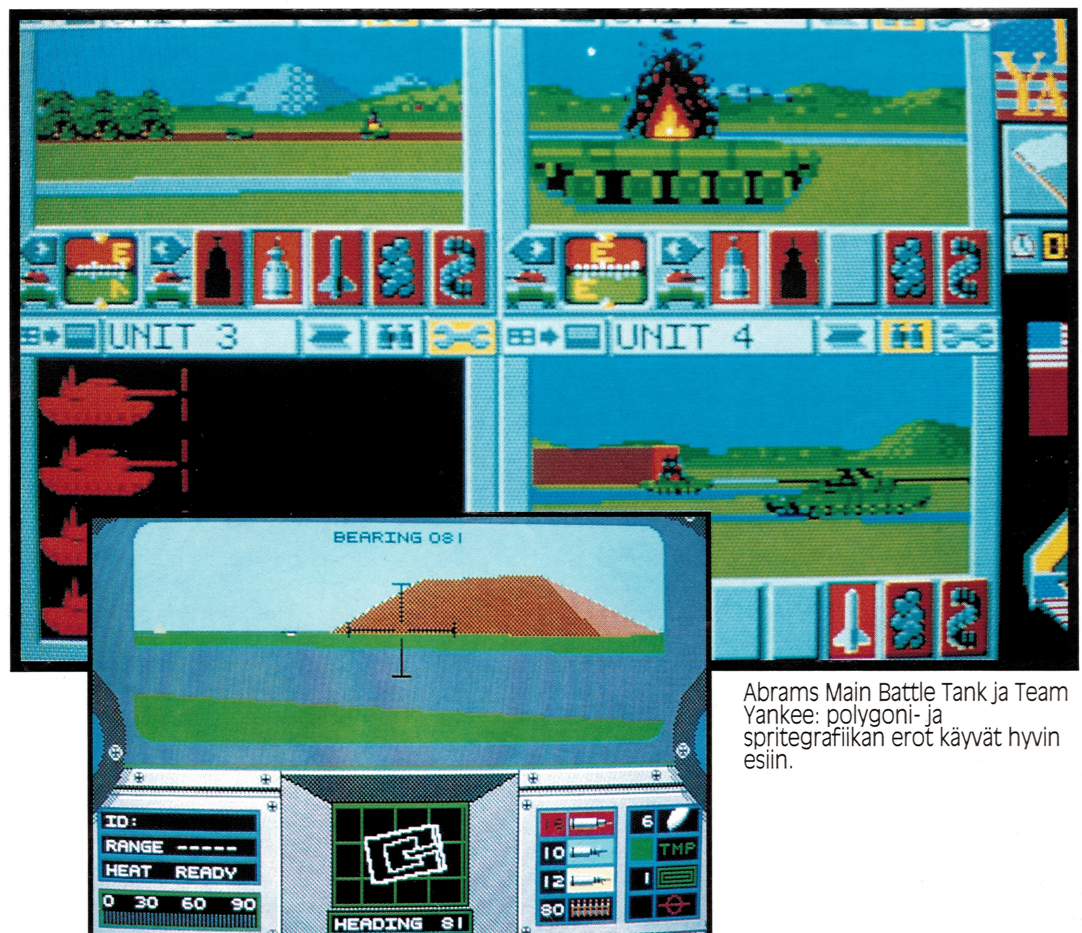
Panssaroituja ajoneuvoja löytyy hilpeät kuusitoista, mutta tehtäviä puolestaan vain viisi. Tosin näitä viittä pyöritetään useampaan kertaan, aina kerta kerralta vaikeutuen, mikä tarkoittaa lisää vihollisia ja vähemmän ammus/ajoneuvotäydennystä välissä.

16 panssaroidun ajoneuvon ohjailu on yritetty ratkaista jakamalla näyttö neljään ikkunaan, yksi per joukkue. Tämä ei kyllä oikein toimi, koska grafiikka toimii puutteellisesti. Se on sprite-pohjaista, vektoreilla terästettynä, kuten erinomaiset Lucasfilmin lentosimut ja Wing Commander. Mutta spritejä on määritelty turhan vähän, joten välillä ne näyttävät legoista rakennetulta ja pahimmillaan duploista kyhätyiltä. Neljää ikkunaa käytettäessä vihollisyksiköt havaitsee lähinnä siinä vaiheessa, kun ne ajavat yli.

Abramsien lisäksi joukkoon kuuluu pari M-901 Hammerhead -panssarintorjunta-ajoneuvoa, pari Bradleyta ja pari M-113 -miehistönkuljetusvaunua, joiden .50 kaliiperin kk ei tehoa juuri mihinkään pelissä esiintyvään.

Team Yankee -Abramsissa on muun muuassa mitä ilmeisemmin nivelletty tykki eli vihollisen saa nopsasti haarukkaan hiiren heilautuksella. Torni sitten kääntyykin joko liian hitaasti tai liian nopeasti, näin niin kuin vastapainoksi. Myös tykin kantomatka on liian pieni todellisuuteen verrattuna, vastaavasti TOW-ohjuksilla se taas on liian iso.

Suurin ja ärsyttävin "ominaisuus" on totaalinen älykkäiden tankkien puute: omat tankit eivät osaa tehdä mitään ilman pelaajan auttavaa kättä. Kääntäisivät edes tykinputket oikeaan suuntaan. Myös ergonomia on puutteellista: jos haluaa pysäyttää tankkijoukkueensa, täytyy singahtaa karttaruutuun anta-



Abrams Main Battle Tank ja Team Yankee: polygoni- ja spritegrafiikan erot käyvät hyvin esiin.



M1 Abrams

70-luvulla Yhdysvalloilla oli huutava puute nykyaikaisesta taistelupanssarivaunusta. Ikääntyvä M-60-kalusto oli saksalaisten Leopard I & II- ja englantilaisten Challenger-tankkimiehistöjen pilkankohde. M-60:n seuraajaksi tarkoitettu MBT-70 oli kallis katastrofi, joten -71 alkaneeseen XM-1-projektiin suhtauduttiin epäluuloisesti. Ensimmäiset prototyypit saatiin koeajoon -78 ja erittäin suotuisten arvioiden jälkeen vuonna -81 ensimmäinen M1 Abrams rullasi liukuhihnalta.

Abrams on maailman ainoa tankki, joka kulkee turbomoottorin voimalla lähes 100 km/h huippunopeudella. Tietokoneistettu tulenjohtojärjestelmä pystyy ampumaan liikkeessäkin, ja laskettu todennäköisyys maalin tuhoutumiseen ensi laukauksella on 90 prosenttia. M1 Abramsin tykki on 105 mm, uudemmissa M1A1 Abramseissa on 120 mm tykki.

Thermal Imaging -järjestelmä mahdollistaa näkemisen läpi pimeyden ja savun. Tämä huippukallis järjestelmä muodostaakin 10 prosenttia Abramsin hinnasta.

M1 Abrams on suojattu Chobham-panssarilla, joka koostuu ulommasta teräskuoresta, jonka alla on sidosaineeseen upotettuja keramiikkalevyjä, joiden alla on vielä terästä. Keramiikkalevyjen tarkoitus on imeä HEAT-ammusten lämpösuihku.

Tankkien ammukset eivät muuten ole mitään teräsmutikoita. Pääasialliset tyypit ovat SABOT- ja HEAT-ammukset. SABOT, viralliselta nimeltään APFSDS (Armor Piercing Fin Stabilised Discarding Sabot) ampuu erittäin kovasta metallista valmistetun tikan, joka rikkoo kohdepanssarin ja kylvää sisätilat täyteen metallisirpaleita.

HEAT (High-Explosive Anti-tank) sisältää muotoillun räjähteen, joka syttyessään muodostaa superkuuman suihkun. Tämä polttaa reiän panssariin ja kylvää sisuksen täyteen sulaa metallia, mikä sekään ei vihollismiehistöä naurata.

maan määräys.

Team Yankee on testipeleistä ainoa, jossa voi piiloutua metsään niin oma kuin vihollistankkikin, mutta pikkuisen typerästi: vihollistankki voi tornia lukuunottamatta olla kokonaan näkyvissä, mutta sitä ei pysty ampumaan. Mäkiä ei ole, ilmeisesti siksi että se vaatisi lisää sprite-määrityksiä.

Tästä negatiivissävyisestä valituksesta huolimatta Team Yankee on kuitenkin varsin rattoisa ammuskelupeli, mutta simuksi siitä ei ole.

Reilusti tavaraa

Tosissaan väännettyjen tankkisimujen joukkoon mahtuu kaksi yrittäjää, joista ekana Spectrum Holobyten **Tank**. Se pohjautuu löysästi Yhdysvaltain armeijan SimNet-kuivaharjoittelusimuihin. Tankia pystyy pelaamaan strategisella kartalla ja/tai itse tankkeihin hypäten. Tankit itse omaavat tekoälyn ja pystyvät eliminoimaan vihollisia vaikka pelaaja olisi mehua ryystämässä.

Tehtäviä Tankista irtoaa 3x5, areenoina Yhdysvallat, Eurooppa ja Lähi-Itä. Tankit operoivat joukkueina ja tukiyksikköjä on ehkä jopa liiankin kanssa, sillä pelkästään ilmatukea on usein tarjolla parin A10:n ja yhden Apachen verran, mikä pahimmillaan/parhaimmillaan tarkoittaa ettei tankkeja edes tarvi. Maayksiköistä löytyy lisäksi M3 Bradleyta ja M163 Vulcaneita, lisänä 155 mm M-158-tykistöä (josta saatava hyöty on mitätöntä).

Eksoottinen piirre Tankissa on 140mm tykillä ja uraanipanssarilla varustettu M1A2 Abrams. Tämä konfiguraatio pohjautuu Tankin aikaisiin kuvitelmiin M1A1:n seuraajasta, oikea M1A2 on muutamaa parannusta lukuunottamatta sama kuin M1A1.

Tankin vikoina on esteettisellä puolella korkeintaan EGA-grafiikan tukeminen ja äänikorttituki, jota ei siis ole. Myös vahingot oudostuttavat: jos telat vaurioituvat, tankki pystyy edelleen liikkumaan vaikkakin hitaammin. Tosiasiassa tällöin mentäisiin korkeintaan ympyrää. Melkoinen miinus on ajannopeutuksen puute: kun tankit rullaavat kohti päämääräänsä, luppoaikaa on runsaasti. Myös strategiaruudun menusysteemi on turhan jäykkä: jo pelkästään ruudun zoomailu vaatii menuissa pomppimista, ja tiettyjä toimintoja ei voi suorittaa zoomatulla kartalla.

Sinänsä grafiikka on onnistunutta: maasto on vertailun ainoa jotakuinkin luonnollinen. Myös tankit on määritelty tarkemmin kuin muissa peleissä, vaikka jotenkin suttuinen EGA vähän rassaakin. Bittikarttagrafiikalla tehdyt räjähdykset näyttävät paremmilta kuin muissa.

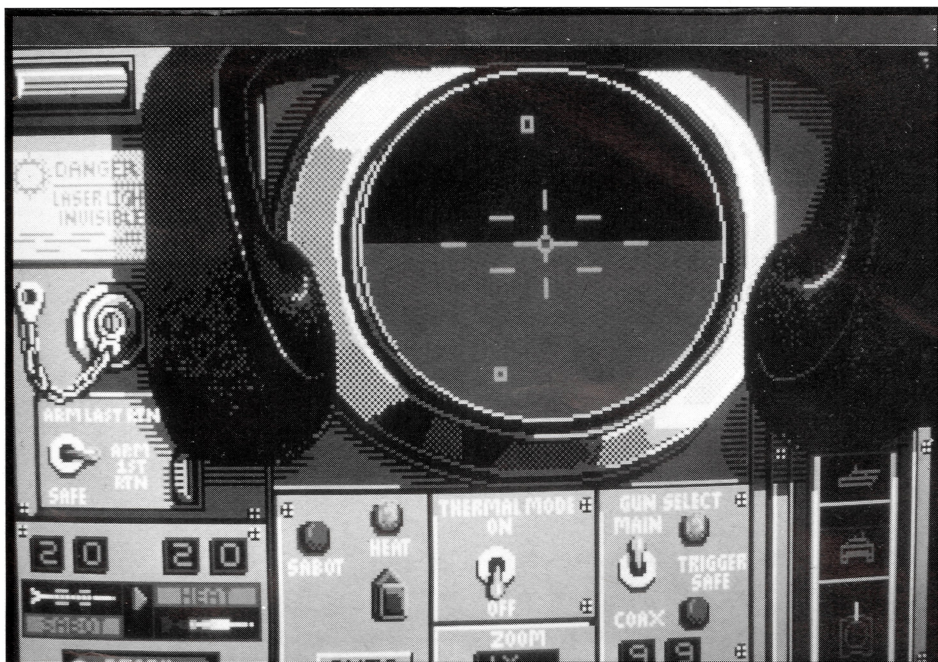
Tankin bonuksiin kuuluu modeemipeluumahdollisuus, jolloin toinen pelaaja komentaa yhdysvaltalaisia ja toinen neuvostoliittolaisia joukkoja. Tankissa **pitäisi** olla mahdollisuus Electronic Battlefield -järjestelmään, jossa kaksi pelaajaa voi osallistua taisteluun, toinen Tankissa ja toinen vaikka Falcon 3.00:ssa.

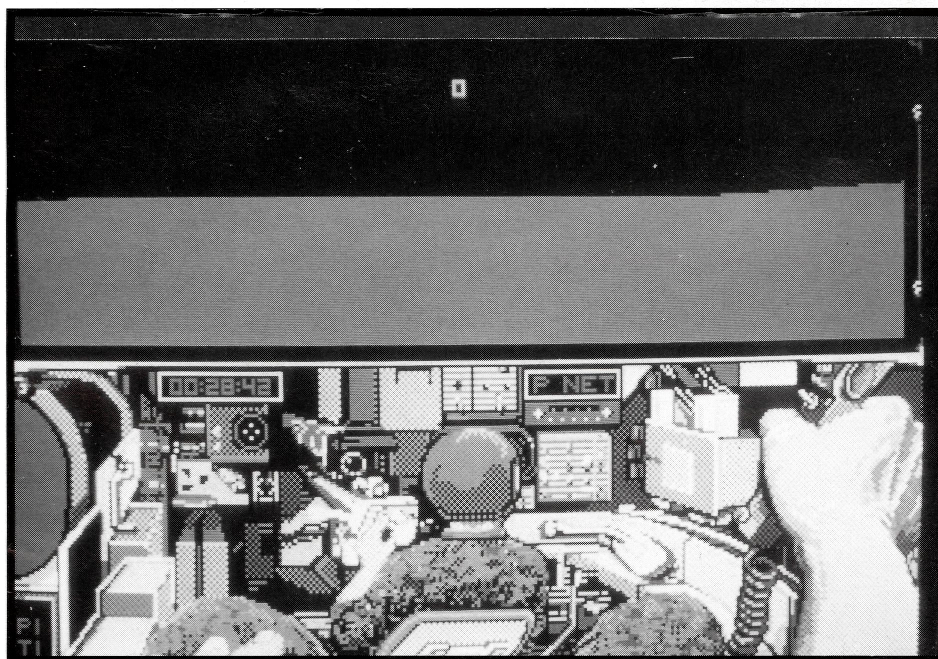
Joukkue poikineen

Microprosen panos Abramsin PR-kampanjaan on **M1 Tank Platoon**, jossa myös pystyy koko peliä pelaamaan vain karttaruutua käyttäen.

M1TP:ssä suurin etu on runsas innovointi. Vaikka perustehtäviä on oikeastaan vain kaksi (hyökkäys ja puolustus) määräytyvät ympäristö ja tukiyksiköt sattumanvaraisesti, eli käytännössä tehtäviä on rajaton määrä. Tehtävät toimivat myös löysässä kampanjamoodissa: jos edellisessä tehtävässä tuli turpiin, on seuraava todennäköisimmin raju puolustustaistelu.

Mielenkiintoinen idea on tankkimiehistön jäsenten yksilölliset suoritusarvot, joita voi parannella pelin edistyessä. Tukiyksiköistä löytyvät kaikki keskeiset nykyaikaiset vehkeet eli M2/3 Bradley, M-901 Hammerhead, M163 Vulcan, MRLS-rakettijärjestelmä, M109-telatykki ja jopa M113-tykinruoka. Miehistönkuljetusvaunuista jopa purkautuu jalkaväkeä Dragon-oh-





juksilla aseistautuneina.

Ergonomisesti M1 Tank Platoon on vertailun onnistunein: menupompintaa on merkittävästi vähemmän kuin muissa. Myös toteutuksellisesti pinnoja rapisee: grafiikan määrittely on pikkuisen yksinkertaisempaa kuin Tankissa, mutta VGA-tuki ja miehekkäät Adlib-äänet antavat syvää esteettistä tyydytystä. Maasto on pöydänpintaa eri asteisilla pyramideilla, joita kylläkin pystyy ja on syytäkin hyödyntää.

Varsinaisia vikoja Tank Platoonista ei juuri löydy. Ilmatuki ei anna itsestään kyllä mitenkään älykästä kuvaa (tai pikemminkin antaa: ilmavoimien pupuhousut näyttävät pääsääntöisesti välttävän taistelua). Maasto on turhan yksitoikkoista ja pelialue on turhan pieni: Varsovan Liiton (R.I.P) joukot tuntuvat viihtyvän takarajan tuntumassa, ja on paha pistää paria tankkia koukkaamaan kun ruutu loppuu.

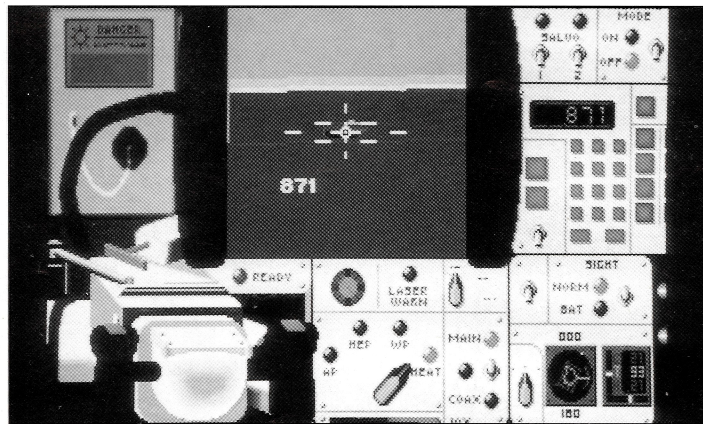
Kaikkien simujen äiti

Tällä hetkellä parhaan tankkisimun saisi naittamalla Tankin ja Tank Platoonin keskenään, maustamalla sitä muilla peleillä ja lisämällä vielä vaikka kunnon kaupungit (joita on kyllä onnistuttu tunkemaan lentosimuihin, A-10 Tank Killerissäkin oli). Mutta mikäli haaveilulla heittää vesilintua, selviytyy voittajaksi M1 Tank Platoon.

Haaveissa vain välkkyvät paranneltu Tank ja M1 Tank Platoon II...

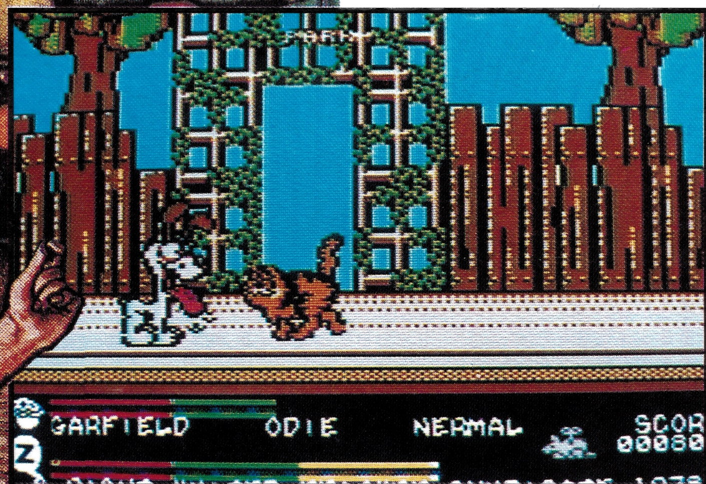
NIKO NIRVI





Runsaasti erilaisia käsityksiä Abramsin ohjaamosta: Tank, Steel Thunder ja M1 Tank Platoon.

Peli	Julkaisija	Koneet	Pisteet
Abrams Main Battle Tank	EOA	PC, Megadrive	75
M1 Tank Platoon	Microprose	PC,ST,Amiga	91
Steel Thunder	Accolade	PC, C-64	70
Tank	Spectrum Holobyte	PC	89
Team Yankee	Imperium	PC, ST, Amiga	85



Karvisesta Ranxeroxiin

●● Sarjakuvien kirjo on valtava. On herttaista, kilttiä, persoonallista, veristä, raakaa, nihilististä ja ties minkälaista sankaria tai antisankaria. Yllättävän suuri osa niistä on löytänyt tiensä myös peliin, yleensä häpäistäväksi ala-arvoisessa liukuhihnatuotteessa.

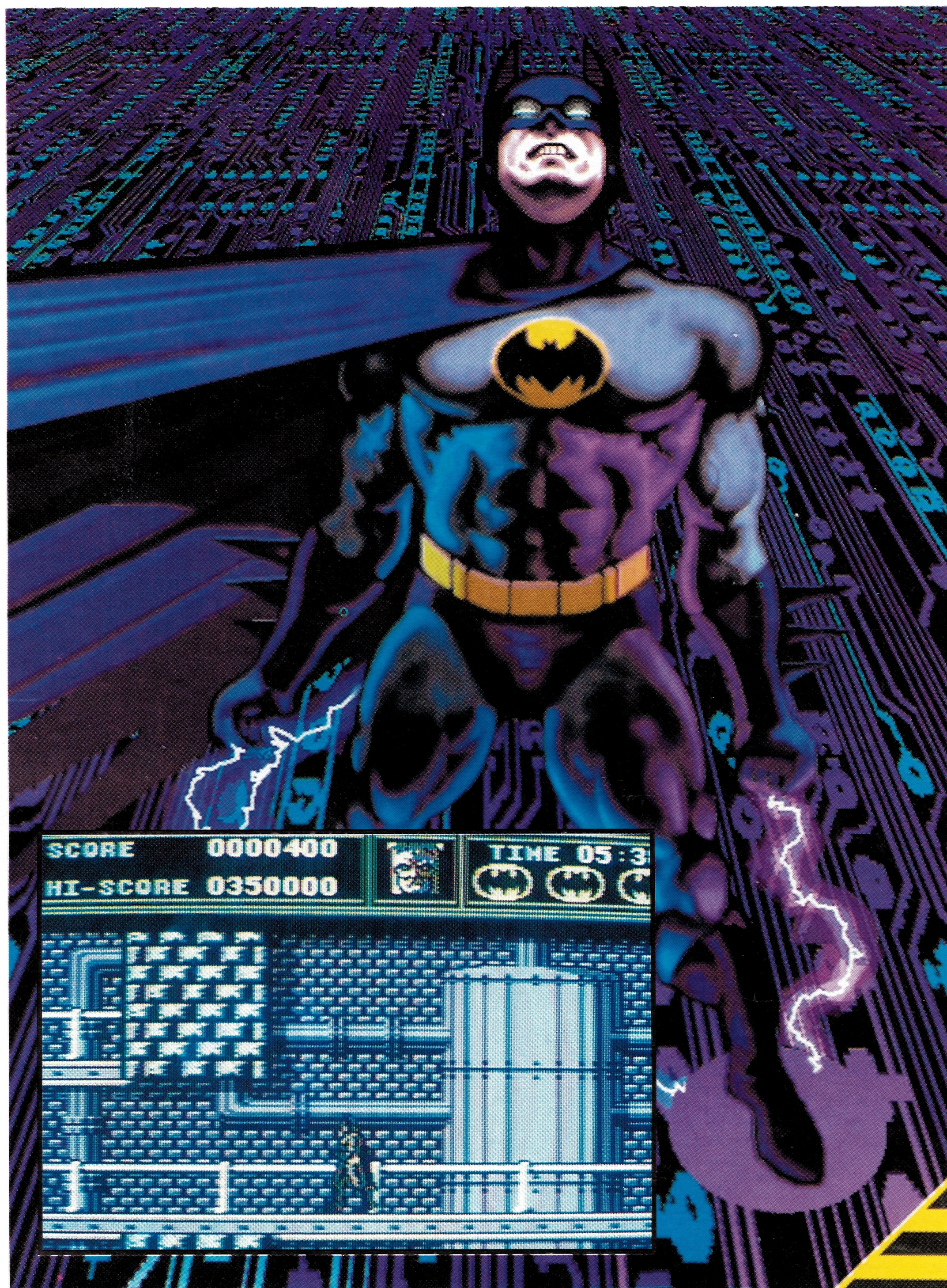
Pelien suunnittelijoille sarjiksien luulisi olevan loputon inspiraation lähde, mutta yllättäen hyvin harva käännös on onnistunut edes puolittain. Tyypillisesti sankarihahmo tuupataan väkisin valmiiseen kaavaan, kuten suoraviivaiseen hyppely-räiskintäpeliin, jos hahmo sattuu omistamaan pyssyn. Vain hyvin harvoissa tapauksissa peli on yritetty kehittää sarjakuvan ehdoilla.

Supersankarit

Marvelin ja DC Comicsin supersankarien sovittaminen pelimuotoon ei tuota ongelmia edes laiskalle ideoijalle. Räiskintäpelin lisäaseet voi näppärästi korvata supervoimilla ja erikoistaidoista saa luontevasti ytyä tasoilla pomppimisen ideointiin.

Seikkailupelien kimpussa jo 70-luvulla hääränneen Scott Adamsin **Hulk** on poikkeus sääntöön ja samalla vanhimpia supersankaripelejä. Sympaattisella vihreällä jättiläisellä ei ole etunaan muuta kuin jättimäiset voimat, joille on keksittävä käyttöä kuvitetussa, yksinkertaista kahden sanan parseria käyttävässä seikkailussa. Mahdollisuutta sarjakuvamaiseen kerrontaan ei ole hyödynnetty, sillä sankari ei juurikaan kuvissa näyttäydy.

Batman on ollut ahkeran riiston kohteena, sillä Ocean on julkaissut peräti kolme batpeliä. Niistä ensimmäisellä ei ollut aiheen kanssa muuta yhteistä kuin sankarin ulkonäkö, sillä kyseessä oli isometristä, yläviistosta kuvattua grafiikkaa käyttävä toimintaseikkailu Knightloren ja muiden klassikoiden tyyliin. Ainoa varsinainen sarjakuvasta lisensoitu Batpeli oli **Batman: The Caped Crusader**, jossa yritettiin tavoitella sarjakuvamaisuutta päällekkäin ladottavilla ikkunoilla. Sisältö kuitenkin oli köykäistä nyrkkeilyä, harhailua ja haeskelua. Kolmas Batman perustuikin elokuvaan, joka puolestaan ammensi inspiraatiota synkän modernisoitua kerrontaa käyttävästä Killing Joke -albumista. Pelissä on Oceanin uudemmille tuotteille tyypillisesti monta osaa, kuten tasokiipeilyä tehtaassa köyttä lassoten sekä hurjastelua Batmobililla ja Batwingillä.



Teräsmies eli **Superman** on keskimääräistä inspiroivampi aihe peliin, sillä onhan kryptonilaisella katastrofipakolaisella kattava valikoima erikoistaitoja verkkarien taskussa. Sinipunainen vapauden puolustaja käyttää muun muassa lämpö- ja röntgenkatsetta, lentelee viitta liehuen sekä tietysti käyttelee superlihaksiaan pistäen silpuksi muun muassa arkkikonna Lex Luthorin majapaikan.

Marvelin **Spiderman** eli Hämähäkkimies on nykyisin lunastanut asemansa tunnevammaisten supersankarien kerhossa. Peli puolestaan on perin vanhanaikainen tasoilla poukkoilu, jota elävöittää seittien käyttö sekä kyky kiipeillä katossa, mutta toiminta on köykäistä ja sitä on vähän.

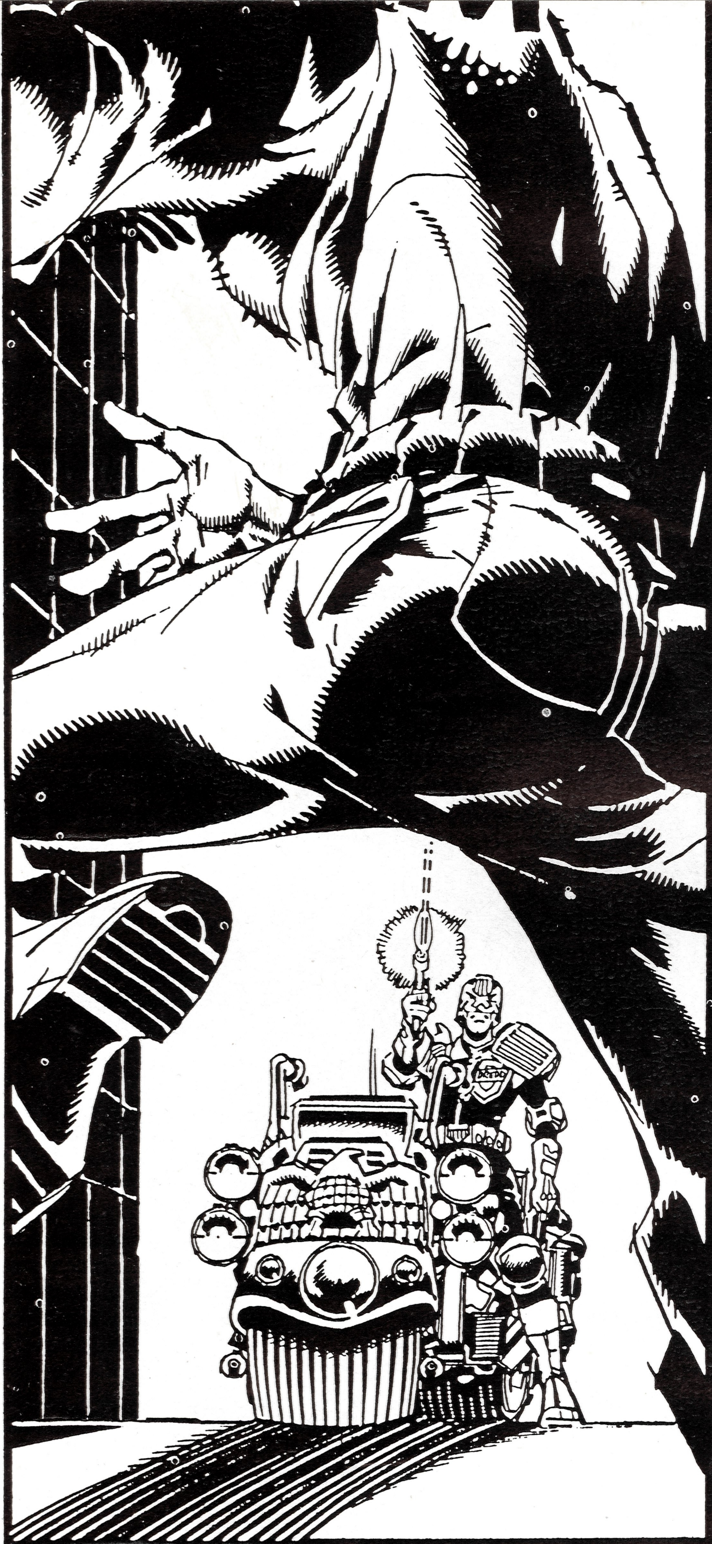
Seittinäppi seikkailee myös pelissä **Dr. Doom's Revenge**, jonka varsinainen sankari on kuitenkin Captain America. Kyseessä on perin yksioikoinen ja tylsä mätkimispeli, jota on sentään maustettu sarjakuvamaisilla välistripeillä. Saapa pelin mukana ihan oikeankin Marvel-sarjiksen.

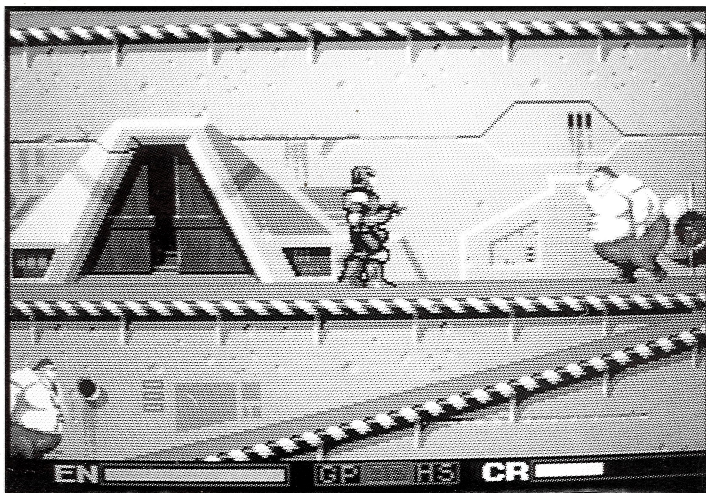
In Orbit Every Monday

2000 AD:n sarjiksien omalaatuisissa sankarihahmoissa ja juonissa riittäisi aineksia, kunhan ahneet pelitalot malttaisivat uppoutua lähdemateriaaliin eivätkä hätiköisi punnankuvat silmämunissa.

Esikuvansa tunnelman on vanginnut ylivoimaisesti parhaiten Martechin **Nemesis The Warlock**. Sarjiksesta sen verran, että perusasetelmana on muukalaisrotujen paholaismaisen johtajan ja galaksia epäpuhtauksista steriloivan Torquemadan ikuinen taistelu. Graafinen tyyli on sitä luokkaa, että heikkovatsainen konttaa vessanpöntölle, ja sama henki on kuusneloseen tehdyssä pelissäkin. Idea tosin ei ole sen kummoisempi kuin että vasarapäinen sankari huitoo sword sinisterillään terminaattorit etoviksi ruumiskasoiksi. Erityisen mieleenpainuvaa on Hubbardin fantastinen alkumusiikki, joka vieläkin hakee vertaistaan.

Rogue Trooper on 2000 AD -hahmoista ehkä vähiten sympaattinen: tavallinen palkkasoturi, jonka erikoispiirteinä on sininen iho ja varusteisiin biosiruina tallennetut aseveljet. Sankari esiintyy kahdessakin pelissä, joista vanhempi oli yläviistosta kuvattu, spectrummaista mustavalkografiikkaa käyttävä räiskintäpeliksi luokiteltava ko-





hellus. Uudemmassa versiossa on jotain ideaakin, kuten ongelmien ratkominen ja varustekaverien huomiot ympäristöstä, mutta perusantina on jälleen pelkkää ammuskelua ja mätkimistä.

Myös Megacityn geneettisesti seulottu valiotuomari **Judge Dredd** on saanut kunnian esiintyä kahdessa pelissä. Melbourne House nappasi aiheesta lähinnä rikollisten pidättämisen jättäen ideoinnin tylsän juoksemispelin asteelle. Uudemmassa Virginin Dreddissä formaatti on sitä samaa tasolta toiselle tepastelua, välillä pyörän satulassa, mutta kehyksenä on sentään käytetty aitoja tarinoita. Tosin huonolla menestyksellä, sillä ainoa näkyvä asia on ammuttavien tyyppien ja etsittävien esineiden vaihtuminen. Sarjiksen väkivalta kääntyy peliin helposti, mutta absurdin yhteiskunnallisen satiirin vangitseminen onkin hankalampi juttu.

Vähemmän tunnettuja 2000 AD -hahmoja on **Slaine**, jonka esikuvana on Cuchulainn, irlantilaisen Tain Bo Cuailnge -eepoksen sankari. Normaalisti hän oli komea nuorukainen, mutta raivokohtaus muutti hänet pelottavaksi tappokoneeksi, jonka lihakset paisuivat ja tukka alkoi sojottaa joka suuntaan partaveitsenterävinä piikkeinä. Martechin näkemys aiheesta on eräänlainen tekstiseikkailu, jossa käskyt annetaan reflex-systeemillä, mikä tarkoittaa näytöllä harhailevien ajatuksien noukkimista. Epäkäytännöllistä ja turhauttavaa.

Postmodernit ja sekalaiset

Yksi kaikkien aikojen sairaimmista, väkivaltaisimmista, härskeimmistä ja nihilistisimmistä sarjakuvista on italialainen **Ranxerox**. Antisankarina on typerä robotti, joka lähinnä ajelehtii tilanteesta toiseen jättäen jälkeensä ison pinon ruumiita. Piirrostekniikan kylmiä väreitä kirvoittava inhorealismi ja tarinoiden absurdius eivät peliin helposti käänny, joten pinnalta on kuorittu se ilmeisin aines, eli lyöminen ja potkiminen. Mukana on näön vuoksi vaarallisiin kemikaaleihin liittyvä juoni.

Ranskalainen sarjakuva on parhaimmillaan todella tyylikästä aina ylitaiteellisuuteen asti, ja peleiksikin niitä on kääntynyt jonkin verran. Visuaalisesti upein on **The Quest for the Timebird**, jonka sisältönä tosin on lähinnä sarja kauniita kuvia, joita klikkaillaan hiirellä. Eteeri-



nen musiikki ja taustan äänimaisema ovat vähintään grafiikan veroisia, mutta silti peli tuntuu ylihinnoitetulta ja alimittaiselta albumilta.

Ranskalaisen sarjakuvan keulahahmoista sekä Tintti että Asterix ovat saaneet oman pelinsä. **Asterix and the Magic Cauldron** on vanha ja unohdettu toimintaseikkailu kuusnelosen valtakaudelta, jossa on tosin ruttkasti sarjakuvan henkeä. Tuoreempi **Tintin in the Moon** tavoittaa myös hyvin sarjakuvan tyylin, mutta sisältö uuvahtaa liikaan pelkistykseen: lennetään raketilla, harhaillaan raketin sisällä ja laskeudutaan raketilla.

Usein pelit ovat yhteydessä sarjakuvaan mutkan kautta, eli välissä on elokuva. Tähän kaavaan sopii Batmanin ohella Tituksen **Dick Tracy**, josta tyypilliseen tapaan on mahdoton päätellä esikuvaa. Se ei matki elokuvan tyhjiöpakattua karamelliväritunnelmaa eikä sarjakuvan karuviivaista ja tyyliteltyä linjaa, vaan onpahan tyypillinen lisenssi loikkimisineen ja ammuskeluineen. Itse asiassa nimeksi voisi aivan hyvin muuttaa The Untouchables.

Söötit ja surkeat

Sarjakuvalisenssit näyttävät noudattavan sellaista outoa logiikkaa, että mitä lapsellisempi sarjakuva sitä huonompi peli. Näitä maininnalla sivuutettavia tekeleitä löytyykin melkoinen läjä.

Karvista on kunnioitettu kahdellakin pelillä, **Garfield "Big Fat Hairy Deal"** ja **Garfield's Winter Tale**. Edellinen on keskinkertainen toimintaseikkailu, jälkimmäinen tylsää suksilla laskettelua. Kissaeläimistä puheenollen myös myös Punainen Pantteri eli **Pink Panther** on saanut oman pelinsä ja muuta eläinkuntaa vierailee peleissä **Yogi Bear** (Jogi Karhu), **Snoo-**

py (Ressu) ja **Mickey Mouse** (Mikki Hiiri). Kaava näyttää olevan kaikissa sama: ideattomia toimintaseikkailuita, joissa etsitään milloin mitäkin. Nopeasti unohdettuja pikavierailuja pelimaailmaan ovat tehneet sellaisetkin sarjakuvat kuin **The Flinstones** (Kiviset ja Soraset), **Andy Cap** (Lätsä), **Clever & Smart** (Älli & Tälli).

Edellä mainitun Mikin lisäksi myös Disneyn ankkahahmot ovat kääntyneet peliformaattiin. Ensimmäinen yritelmä taisi olla **Donald Duck's Playground**, joka oli lähinnä rahankäytöstä pikkunassikoille kertova opetusohjelma (outo idea, Akullahan on aina liuta velkojia kintereillä). Uudempi tuote on Disney Softwaren **Ducktales: The Quest for Gold**, jossa Roope kumppaneineen kilpailee Kultainto Piin kanssa Vuoden ankka -tittelistä.

Viime aikojen onneksi laantuva villitys **Teenage Mutant Ninja Turtles** oli alunperin sarjakuva, mitä elokuvaa ja piirrettyjä ihailevat naperot eivät ehkä tiedä. Peli onkin sitten perin tylsää ninjailua.

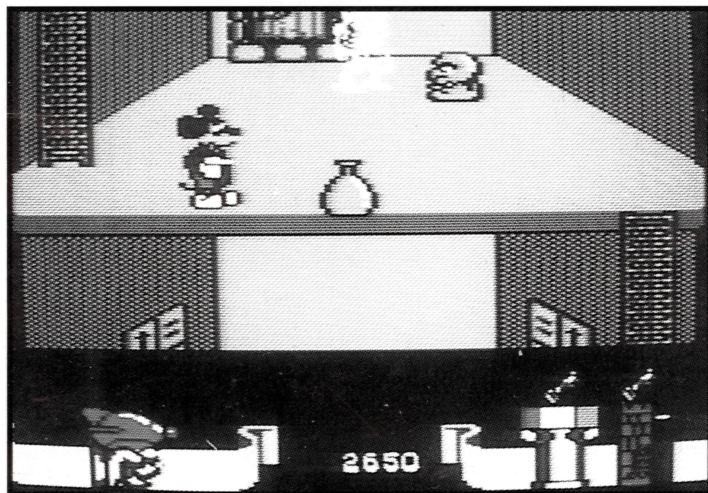
Näitä kun saisi

Suuri määrä todellisia huippusarjiksia on vielä kääntämättä pelimuotoon. Puoliksi toivoo, että joku edes yrittäisi, mutta samalla tukan alla hautuu painostava ajatus oman suosikkisarjiksen tökeröstä tuhlaamisesta. Esimerkkejä on loputtomiin, kuten Valerian, Animal Man, Watchmen, Akira, Sandman ja Calvin & Hobbes eli Lassi ja Leevi.

Sandmanissa on poikkeuksellisen paljon potentiaalia peliksi, sillä nukkumatin ja hänen laajan tuttavapiirinsä seikkailut voivat sisältävät mitä tahansa taivaan ja helvetin väliltä. Yhtä paljon vapauksia tarjoaisi Valerianin matkat ajassa ja avaruudessa tai Lassin ja Leevin mielipuoliset mielikuvitusleikit.

Tai on ehkä sittenkin parempi ettei kukaan edes yritä, edellä mainittujen hengen vangitseminen peliin on mahdoton tehtävä.

JUKKA TAPANIMÄKI





BUDJETTIPELIT

Ostaessasi vähintään 3 kpl saat - 10%

AMIGA	
Afterburner	69,-
American Ice-Hockey	110,-
Axel´s Magic Hammer	69,-
Barbarian II (Psygnosis)	69,-
Batman the Movie	110,-
Blasteroids	69,-
Bomber	110,-
California Games	69,-
Cycles	110,-
Dragons of Flame	110,-
Driller	69,-
Dynasty Wars	110,-
F-29 Retaliator	110,-
Forgotten Worlds	69,-
Gauntlet II	69,-
Harley-Davidson	110,-
Hong Kong Phooney	69,-
Hound of shadow	110,-
IK+	69,-
Kid GlovesKnights of	69,-
Krystallion	110,-
Last Ninja 2	69,-
Lombard Rally	69,-
Meanstreet	110,-
Moonwalker	69,-
Operation Wolf	69,-
Out Run	69,-
P-47 Thunderbolt	110,-
Platoon	69,-
Predator	69,-
Rambo III	69,-
Roadblasters	69,-
Ruff and Freddy	69,-
Run the Gauntlet	69,-
Spy Who Loved Me	110,-
Strider	110,-
Super Cars	69,-
Super Hang On	69,-
Super Scramble	69,-
Switch Blade	69,-
Thunder Blade	69,-
Top Cat	69,-
Turbo Out Run	110,-
Untouchables	110,-
Vaxine	110,-
Vigilante	69,-
Windwalker	110,-
Wizball	69,-
World Class Leaderboard	69,-
Yogi Bear	69,-

PC	
APB Simulator	69,-
Castle Master	69,-
Future Wars	69,-
Hard Driving	69,-
Licence to Kill	69,-
Toobin	69,-

DISKETIT

Disketit	10	50	100
DSDD Nimetön	3.30	3.00	2.50
DSDD Lambda	4.00	3.50	3.00
DSHD Nimetön	6.00	5.70	5.30
DSHD Lambda	6.50	6.40	6.20

TIKUT

PC	
Mach I Plus	195,-
Mach II	235,-
Mach III	285,-
Flightstick	395,-
SV 202	145,-

AMIGA	
Quickshot III	65,-
Tac 2	85,-

PC:n Ohjaink.	
Automatic Gamecard	250,-
Automatic Gamecard	395,-

PELIT

	Amiga	PC
3-D Construction Kit	320,-	320,-
4-D Boxing	210,-	210,-
4-D Driving	210,-	210,-
4-D Tennis		210,-
A-10 Tank Killer	240,-	240,-
Amnios	170,-	
Barbarian II	170,-	
Battletech III		240,-
Beast Busters	170,-	
Birds of Pray	210,-	240,-
Blues Brothers	170,-	
Californian Games II	210,-	240,-
Cardinal of the Kremlin	210,-	240,-
Civilization		270,-
Command H.Q.		240,-
Conflict: Middle East	210,-	210,-
Conspiracy		270,-
Cruise for a Corpse	170,-	210,-
Death Knights of Krynn	210,-	210,-
Deuteros	170,-	
Double Dragon III	170,-	
Elvira II	240,-	270,-
Eye of Beholder	210,-	210,-
F-117A Night Hawk (F-19 II)	240,-	270,-
F-15 Strike Eagle II	240,-	240,-
Falcon 3.0	295,-	
Final Blow	170,-	
Final Fight	170,-	
Flight of the Intruder	240,-	240,-
FOFT	99,-	240,-
Gateway to Savage Frontier	210,-	210,-
Gauntlet III	170,-	
Godfather Action	170,-	
Godfather Adventure	210,-	210,-
Grand Prix	240,-	
Gunship 2000		270,-
Heart of China	240,-	270,-
Hero´s Quest II	270,-	270,-
Holey´s Book Of Games III		210,-

PELIT

	Amiga	PC
Hudson Hawk	170,-	
Hunter	210,-	
Indiana Jones - 4 Atlantis Adv	240,-	270,-
Jet Fighter II	240,-	270,-
Jimmy Whites´s Snooker	210,-	
Jones in the Fast Lane	240,-	210,-
King´s Quest V	270,-	270,-
Knights of the Sky	240,-	270,-
Last Ninja III	170,-	
Leisure Suit Larry V	295,-	270,-
Lemmigs	170,-	240,-
Lemmings Data Disk	120,-	120,-
Longbow		270,-
Lotus Esprit Turbo Challenge II	170,-	
Magic-pocket	170,-	
Master Golf	240,-	270,-
Mega-lo-Mania	210,-	
Megafortress	210,-	240,-
Megatraveller II	210,-	240,-
Midwinter II	240,-	270,-
Mig 29 M Super Fulcrum	270,-	295,-
Might & Magic III	240,-	270,-
Moonbase	240,-	270,-
Myth	210,-	
Nebuluss II	170,-	
Nova 9		270,-
Ork	170,-	
Outrun Europa	170,-	
Police Quest III		295,-
Pools of Darkness	210,-	210,-
Populous II	210,-	240,-
R-type II	170,-	270,-
Railroad Tycoon	210,-	240,-
Red Baron	240,-	270,-
Rise of the Dragon	240,-	270,-
Robin Hood	170,-	210,-
Rodland	170,-	
Secret of Monkey Island	170,-	210,-
Secret of Monkey Island II		270,-

PELIT

	Amiga	PC
Secret of Silver Blades	210,-	210,-
Secret Weapons of Luftwaffe	240,-	270,-
Shadow Sorcerer	210,-	210,-
Silent Service II	240,-	240,-
Sim Earth	240,-	270,-
Sim City / Populous	210,-	240,-
Simpsons	170,-	210,-
Space 1889	210,-	240,-
Space Quest IV	270,-	270,-
TMNT Arcade Version	170,-	210,-
TMNT II	170,-	210,-
Terminator 2	170,-	
Thunder Jaws	170,-	
Thunderhawk	210,-	240,-
Time Quest		240,-
Tip Off	170,-	170,-
Toki	170,-	
Turrican II	170,-	
TV Sports Boxing		210,-
Twilight 2000		240,-
Ultima VII		270,-
UMS II	210,-	240,-
UMS II Planet Editor	135,-	135,-
Utopia	210,-	
Volfied	170,-	
Wild Wheels	170,-	210,-
Willy Beamish		295,-
Wing Commander I	240,-	270,-
Wing Commander II		270,-

*osa ylläluetelluista peleistä ei ole vielä ilmestynyt. Voit jättää niistäkin tilauksen, jolloin lähetämme pelit välittömasti niiden ilmestyttyä.

Saatavilla Sierran, SSI:n ja Lucasfilmin vihjekirjoja.

Death knights of Krynn Clue B	120,-
Eye of Behoder Clue Book	120,-

Saatavilla Myös Atari ST:n pelejä.

COM 2001 OY

PUH. 981-33 66 44

PL 536, 90101 OULU
fax 981-33 77 22
Ma-Pe klo 10-21
La-Su klo 11-17



Kuplia pinnalla eli

Nuo mainiot miehet ahtaissa metallisikareissaan

●● Sukellusveneet ovat hirvittävimpiä sotimiseen tarkoitettuja kapistuksia mitä ihminen on koskaan keksinyt. Nimittäin niille, jotka joutuvat olemaan niiden sisällä.

Tilaa on erittäin vähän, paine uhkaa koko ajan vääntää veneen solmuun, eikä syvemmällä liikuttaessa ole mitään mahdollisuutta nähdä mitä yläpuolella tapahtuu. Ei siis ihme, että vain todella rohkeat miehet pystyivät toimimaan toisen maailmansodan aikaisissa sukellusveneissä. Onko parempaa aihetta tietokonepelille?

Simulaattorikonkarien sardiinipurkit

MicroProsen ikivanha sukellusvenesimulaatio **Silent Service** on hyvällä syyllä kaikkien muiden vastaavien pelien äiti. Pääasiassa sen takia, että se oli yksinkertaisesti ensimmäinen peli, jossa yritettiin välittää pelaajalle sukellusveneen sisällä vallitseva tunnelma. Peli sijoittuu toisen maailmansodan loppukahinoihin Tyynelle valtamerelle. Erilaisia taistelutehtäviä löytyy omien laivojen suojelemisesta vihollissaattueiden löytämis/tuhoamistehtäviin asti.

Vaikka peli sisältää strategiaakin, on se silti pääasiassa pelihallimainen räiskimispeli, jossa pitää aina välillä hieman varoa päätään. C64:n versio oli aikoinaan aikamoinen myyntihitti, eivätkä PC:n ja myöhemmin Atari ST:n ja Amigan versiot pärjänneet yhtään sen huonommin.

MicroProse on viime aikoina alkanut tehdä vanhoja pelejään uusiksi uuden teknologian tuomin eduin. Silent Service oli yksi ensimmäisiä muodonmuutoksen kokeneita. **Silent Service II** ei pelillisesti tuonut paljoakaan uutta, mutta PC:n 256-värinen VGA-versio äänikorttituella antoi kyllä vanhalle aiheelle uutta potkua. Tehtävien ja skenaarioiden määrää on lisätty, mutta kyseessä on silti aivan liian selvästi sama peli. Kannattaako ikivanhan pelin komistetusta versiosta sitten maksaa hintalapun määräämä summa? Tässä tapauksessa kyllä, sillä Silent Service II on tällä hetkellä paras sukellusvenesimulaatio mitä kaupan hyllyiltä löytyy.

Punainen myrsky nousee

Tom Clancyn sotakirjat olivat vuosina 1988 – 1989 kuumaa tavaraa. Kolmanteen maailmansotaan sijoittuva **Red Storm Rising** antoi MicroProselle aiheen tehdä hieman Silent Servicestä poikkeava sukellusvenepeli. RSR on samalla yksi 'Prosen ainoita lisenssipelejä. Ensimmäisenä se julkaistiin Commodore 64:lle, ja 16-bittiset versiot seurasivat perässä.

Pelaaja on sukellusveneen komentajana Norjan merellä

Das U-Boot & co.

kun kolmas maailmansota puhkeaa. Sukellusveneiden tekniikka on edennyt aimo harppauksin sitten toisen maailmansodan. Clancyn mukaan uusi teknologia on tehnyt sukellusveneistä hiljaisia tappajia, mutta samalla niiden havaitsemiseen käytettävä laitteisto on myös kehittynyt.

RSR tarjoaa useita eri skenaarioita, aina harjoituksista täyteen kampanjaan asti. Vaikeustasoja löytyy myös useita, kuin myös luonnollisia esteitä kuten jäävuoria. Sukellusvene on tehokkaimmillaan kun se pystyy hiljaa lähestymään vihollista, iskemään ja livahtamaan vikkelästi sonarin löytämättömiin. Niinpä pelin painopiste on selvästi strategiassa, eikä rankkoja toimintakohtauksia ole laisinkaan.

Käytettävissä on vaijeriohjattuja torpedoja ja Harpoon-ohjuksia, Tomahawk-risteilyohjuksia unohtamatta. Sukellusveneen tietokone antaa hyviä neuvoja, jos pelaaja sattuu niitä tarvitsemaan, pitäen samalla lukua esim. lämpökerroksista, jotka vaikuttavat suuresti sonarin tehokkuuteen.

Päinvastoin kuin useimmissa sukellusvenesimulaatioissa, RSR ei esittele massiivisella grafiikalla varustettuja periskooppinäkymiä. Kaikki tapahtuu karun näköisillä tietokonenäytöillä, sillä kolmannen maailmansodan aikaisten sukellusveneiden ei enää tarvitse eivätkä ne itse-asiassa saakaan nousta pinnalle.

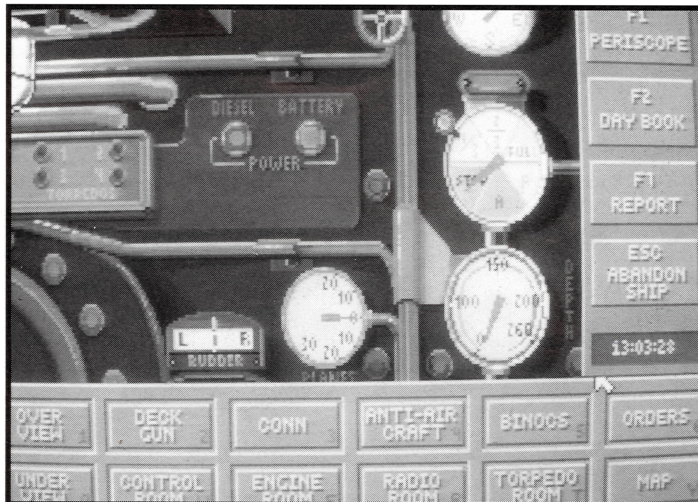
Red Storm Rising ei luo pelkästään klaustrofobisen hienoa tunnelmaa, vaan samalla tekee pelaajalle selväksi, miten vaikeaa ja monimutkaista ultranykyaikaisen sukellusveneen kontrollointi oikein onkaan. RSR ei ole kovinkaan helppo peli oppia, eikä englanninkielinen paksu manuaali auta liikaa. Jos olet tutustunut sukellusveneisiin Silent Servicien kautta, tarjoaa RSR toisenlaisen näkymän veden pinnan alla liikkuviin metallisukkuloihin.

Häviäjät

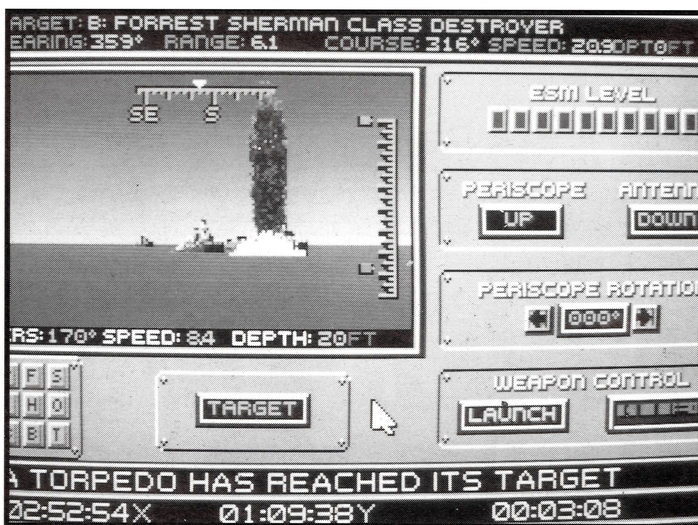
Muutama vuosi sitten esiin nousi uusi simulaatioihin erikoistunut ohjelmatalo nimeltä Action Soft. Yhtiö oli itse asiassa SubLogicin omistuksessa, ja perustettiin markkinoimaan pelejä, joita SubLogicin "Flight Simulator"-maine olisi haitannut. Action Softin kaksi ainoata peliä olivat kohtalainen helikopteripeli nimeltä ThunderChopper ja sukellusvenesimulaatio **Up Periscope**!. Tiettävästi Up Periscopesta on olemassa myös PC:n versio, mutta sitä en ole koskaan nähnyt.

C64:n versio oli kerrassaan kammottava. Peli oli erittäin buginen, eikä sitä päässyt pelaamaan kuin silloin tällöin. Yleensä peli kaatui jo ensimmäisen valikon jälkeen. Kummankin pelin flopattua totaalisesti SubLogic hautasi Action Softin kaikessa hiljaisuudessa.

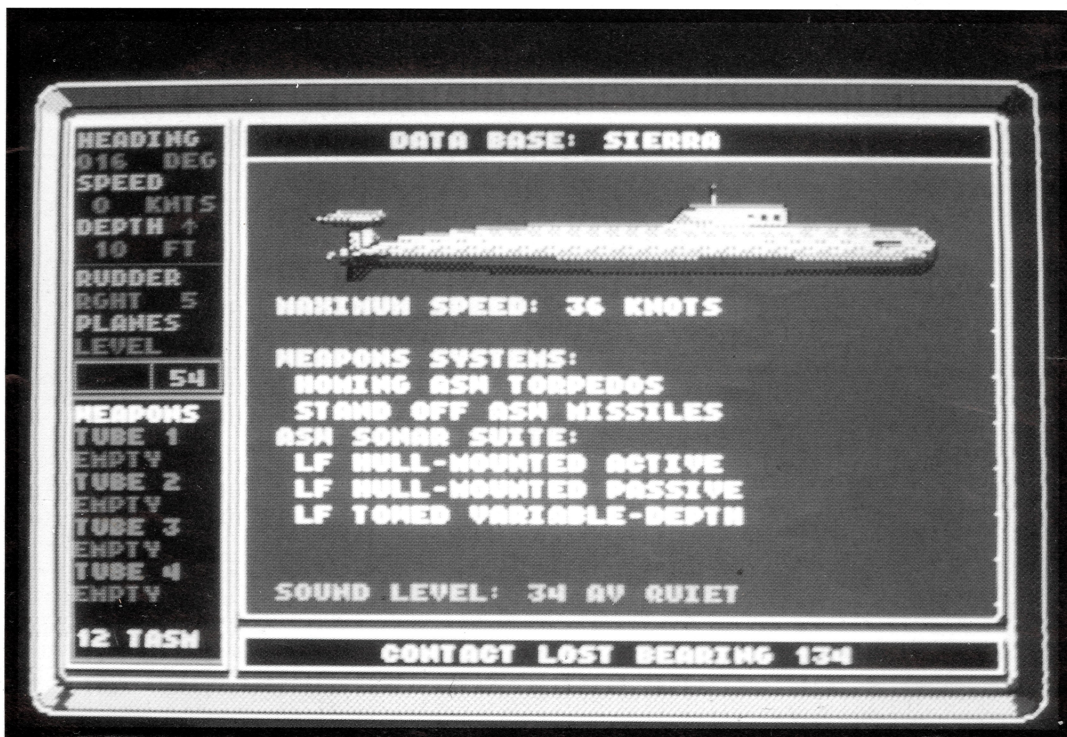
Epyx, joka oli aikoinaan tunnettu todella laadukkaista peleistään, alkoi painaltaa alamäkeä kiihtyvällä nopeudella vuoden 1988 puolenvälin paikkeilla. Niihin aikoihin se julkaisi ainokaisen sukellusvenesimulaattorinsa, **Sub Battle Simulatorin**. Sen voi rauhassa tunkea samaan loukkoon Up Periscopen kanssa. 60 tehtävää ovat kaikki yhdessä suhteessa samanlaisia: ne ovat kaikki pirun tylsiä. Ensin mitään ei tapahdu pitkään aikaan, ja sitten aivan yht'äkkiä koko Japanin laivasto vyöryy niskaasi samalla sekunnilla. Tekemistä tulee yllättäen noin tuhat kertaa liikaa, eikä surkea grafiikka, ääni ja pelattavuus auta asiaa yhtään. Järkyttävää...



Das Boot perustuu löyhästi samannimiseen elokuvaan. Ilman harjoittelumoodia siinä tuhoutuisi alle 10 sekunnin.



688 Attack Sub on yksi täydellisimpiä simulaatioita modernista hyökkäyssukellusveneestä.



Red Storm Risingissa pelaaja on sukellusveneen komentaja Norjan merellä, kun kolmas maailmansota puhkeaa.

Digitoitua kuvaa ja puhetta, tarvitaanko niitä

Electronic Artsin **688 Attack Sub** on varmasti yksi täydellisimpiä simulaatioita modernista hyökkäyssukellusveneestä. Pelaaja voi valita joko amerikkalaisen 688-luokan veneen, tai neuvostoliittolaisen Alfa-luokan veneen. Näytöiltään ja grafiikaltaan molemmat ovat samannäköisiä, mutta itänaapurimme veneen tunnistaa siitä, että kaikki R-kirjaimet ovat nurinpäin. Kekseliästä, eikö?

Sisällöltään 688AS sijoittuu jonnekin Red Storm Risingin strategiapelin ja Silent Service II:n väliin. Vaikka 688AS on strategiapelimäinen, löytyy siitä hienoa animaatiota, digitoituja kuvia ja ääntä, sekä upeita räjähdyksiä. (PC:n versio käyttää Covoxin Speech Thingiä tai Soundblasteria äänen muodostamiseen, kun taas Amiga rupattelee pitkät tovit aivan luonnostaan.) Taktinen lähestyminen ilmenee parhaiten silloin, kun pitäisi saada jotain aikaiseksi. Esimerkiksi pelkkä paikasta toiseen siirtyminen vaatii navigaattorin klikkaamista hiirellä, matkakohteen asettamisen kartalle, pilotin klikkaamista, ja suunnan ja nopeuden määräämistä. Torpedon tai ohjuksen tähtääminen ja laukaiseminen on vähintään yhtä monimutkainen operaatio. Mutta sitä suuremman tyydytyksen onnistunut upotus antaa. Vaikka 688 Attack Sub ei annakaan aivan samantasoista "siellä olemisen" tunnetta kuin Red Storm Rising, on se silti erinomainen simulaatio.

Punaista Lokakuuta metsästämässä

Tom Clancyn ensimmäinen kirja oli **Hunt For Red October**. Kirjan mukaan on nyt tehty jo kaksi peliä ja elokuva. Jälkimmäisen ollessa erinomainen ei peleistä voi valitettavasti sanoa aivan samaa. Ohjelmoijaryhmä Oxfod Digital Enterprises on tehnyt Grand Slam Entertainmentille pelin, jonka painopiste lepää strategisessa toiminnassa, joten pelihallityylisten toimintapelien ystävät voivat jättää tämänkin sukellusvenepelin väliin.

Pelin juoni kietoutuu uuden, huippukehittyneen neuvostosukellusveneen Red Octoberin ympärille. Uudentyyppisen ropellinsa ansiosta se on lähes näkymätön sonareille. Aluksen komentaja Marko Ramius tajuaa, että suurvaltojen välinen voimatasapaino on tämän aluksen takia kääntynyt Neuvostoliiton eduksi ja ydinsota on suuren askeleen verran lähempänä. Ratkaisu onkin toimittaa uusi alus amerikkalaisille, jotta nämä pääsisivät vastustajiensa kanssa samalle edistyksen tasolle ja tasapaino palautuisi.

Luonnollisestikaan hän ei voi marssia esimiestensä puheille ja kertoa suunnitelmastaan, vaan hän on vaivihkaa vihkinyt muutamia kouluttamiaan upseereita salaisuuteen. Vaikutusvaltaansa hyväksikäyttäen hän hankkii juuri nämä upseerit Red Octoberin neitsytmatkalle mukaansa. Pelaajan tehtävänä on kuljettaa Red October turvallisesti Kuolan niemimaan paikkeilta Amerikan rannikolle.

Alukselta löytyy 26 SeaHawk-ydinohjusta, joita ei kuitenkaan voi laukaista. Vaikka manuaalissa ohjuksista puhutaankin, olivat ohjelmoijat sitä mieltä, että tässä pelissä ei tarvitse päästä räiskimään ydinohjuksilla. No, se on heidän mielipiteensä. Torpedot ovat normaalisti tietokoneohjattuja, mutta jos sukellusvene saa liikaa rökitystä, voi pelaaja joutua itse arvioimaan etäisyyden maaliin, sekä asettamaan lähtökulman ja torpedon suunnan. Periskooppi tarjoaa normaalin ja infrapuna-näkymän pinnan tapahtumista. Pystyt myös kaappaamaan pinnalla liikkuvien alusten viestit, jolloin kartta päivittyy automaattisesti näyttäen oman ja muiden alusten sijainnit. Kaikki pelin toiminnot ovat helppokäyttöisten ikonien takana, mikä aiheuttaa sen, että PC:n omistajilla pitää olla hiiri.

Ikänsä takia (julkaistu vuoden 1988 alussa) peli ei nykystandardien mukaan ole kovinkaan ihmeellinen teknisesti. Amigan versio on visuaalisesti näyttävin, ST:n THFRO tyytyy 16 väriin, ja PC:n versio käyttää CGA-palettia, ja on suoraan sanoen järkyttävä. Äänikorttitukea ei tietenkään ole, onhan peli ensiksikin aika vanha ja toisekseen Englannissa ohjelmoitu. Englantilaiset ohjelmoijat kun ovat alkaneet käyttää PC:n äänikortteja hyväkseen vasta aivan viime aikoina. Vaikka PC:n versio on selvästi pelattavin juuri koneen nopeuden vuoksi, on Amigan THFRO keskimääräisesti paras.

Toinen Hunt For Red October on toimintapeli, eikä kuulu tähän juttuun.

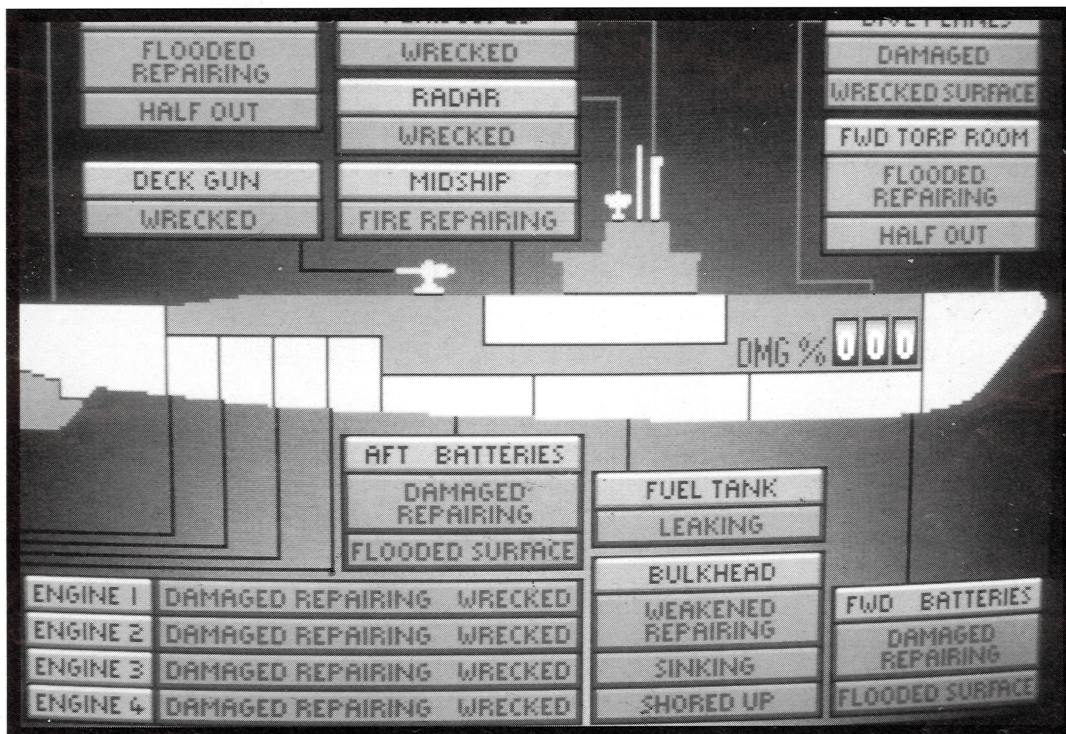
Klaustrofobista meininkiä

Amerikkalaisen Three-Sixtyn ohjelmoima ja Mindscapen julkaisema **Das Boot** perustuu löyhästi saksalaiseen elokuvaan, joka nähtiin Suomessakin muutama vuosi sitten. Löyhästi tarkoittaa tässä tapauksessa sitä, että yhteydet loppuvat nimeen. Peli koostuu useasta erilaisesta osasta, joita voi luojan kiitos harjoitella ennen varsinaisen pelin aloittamista. Pelaaja voi kokeilla taitojaan lentokoneiden pudottamisessa, miinakentän läpi huristelussa, laivojen torpedoinnissa ja syvyyspommien väistelyssä. Ilman harjoitusmahdollisuutta monta haparoivaa tehtävää päättyisi aivan liian nopeasti U-veneen särkymiseen kuin kananmuna.

Amigan ja PC:n versiot ovat identtiset lukuunottamatta PC:n isompaa värimäärää. Kummastakin löytyy samat viat: toimintaosioissa näyttö välkkyy inhottavasti, vektorigrafiikka on uskomattoman hidasta, vaikka lentokoneet ja laivat on piirretty erittäin yksinkertaisesti, eikä erilaisia taistelutehtäviä ole kuin viisi erilaista. Tehtävien vaikeustaso vaihtelee aika radikaalisti. Helpoimmassa riittää, kun ajelee ehjänä kartan reunasta reunaa, kun taas vaikeimmassa pääsee hengestään alle 10 sekunnin.

Kehumistakin Das Bootista toki löytyy. Miinakenttien ja muiden vedenalaisten kohtausten toteutuksessa käytetty sinertävä paletti on erittäin hienon näköinen ja luo mainion tunnelman. Mahdollisuuksia vaikuttaa pelin vaikeuteen ja realismiin on aika kiitettävä määrä. Kuitenkin Das Bootista jää uupumaan jotakin tärkeää, minkä takia se jää polkemaan vettä sukellusvenepelien keskikastiin.

PETRI TEITTINEN



Silent Service II on tämän hetken paras sukellusvenesimulaatio.

LucasArts – elokuvista peleihin



●● Mitä liikkui filmimoguli George Lucasin päässä, kun hän perusti tietokonepelejä valmistavan yhtiön? Kuka on Larry Holland? Tai Ron Gilbert? Mikä oikeastaan on LucasArts Gamesin ensimmäinen peli? Kaikkiin näihin kysymyksiin saat vastauksen lukemalla seuraavan kertomuksen yhtiöstä, joka aloitti elokuvilla ja päätyi tietokonepeleihin.

LucasArts Entertainment Companyn pelihaara, LucasArts Games, on sangen lyhyessä ajassa nostanut itsensä aivan huipulle. Jokainen sen uusi seikkailupeli nostaa aikamoisen kohun tietokonelehdistössä. Kukapa seikkailupelejä pelaava ei tunnistaisi sellaisia nimiä kuin **Maniac Mansion, Zak McK-**

racken and the Alien Mindbenders, Loom, The Secret of Monkey Island ja **Indiana Jones and the Last Crusade**. Kolmikollaan **Battlehawks 1942, Their Finest Hour: Battle of Britain** ja **Secret Weapons of the Luftwaffe** yhtiö on kiilautunut myös lentosimulaatioita julkaisevien ohjelmatalojen kärkikastiin.

Menestyksestä huolimatta itse yhtiö on onnistunut pysyttelemään piilossa, eikä siitä yleisesti tiedetä kovinkaan paljoa. Tässä artikkelissa valotetaan hieman yhtiön taustaa, kerrotaan ihmisistä yhtiön ja sen pelien takana, sekä tulevaisuuden tarjonnasta.

Mies nimen takana

Vuonna 1977 rikkoi kaikki myyntiennätykset elokuva nimeltä **Star Wars**. Sen ideoija ja ohjaaja **George Lucas** oli jo aikaisemmin saanut mainetta elokuvillaan **American Graffiti** ja **THX-1138**, mutta tämä valtavalla budjetilla, näyttävillä erikoistehosteilla ja mahtavalla kohulla ilmaantunut elokuva löi miehen kerralla läpi Hollywoodin kultapojuksi. Menestys antoi Lucasille tarvittavan rahoituksen oman yhtiön Lucasfilmin, pystyttämiseen. Jatko-osat **Empire Strikes Back** ja **Return of the Jedi** vain vahvistivat miehen ja yhtiön asemaa mainion viihteen valmistajina. Yhteistyö **Steven Spielbergin** kanssa tuotti **Indiana Jones** -trilogian.

Vuosien varrella Lucasfilm paisui ja lopulta hajosi useammaksi pienemmäksi yhtiöksi. Lucasfilmistä tuli vain valtavan **LucasArts Entertainment Companyn** elokuvia valmistava haara. Muista haaroista kuuluisin on varmasti **Industrial Light & Magic**, joka valmistaa erikoistehosteita elokuviin. Vuonna 1982 perustettiin **LucasArts Games**, joka aluksi teki mittatilaustyönä Atarille **Ballblazerin** ja **Rescue on Fractaluksen**, sekä Electronic Artsille **Strike Fleetin**. Sitten alkoi omien pelien tuotanto.

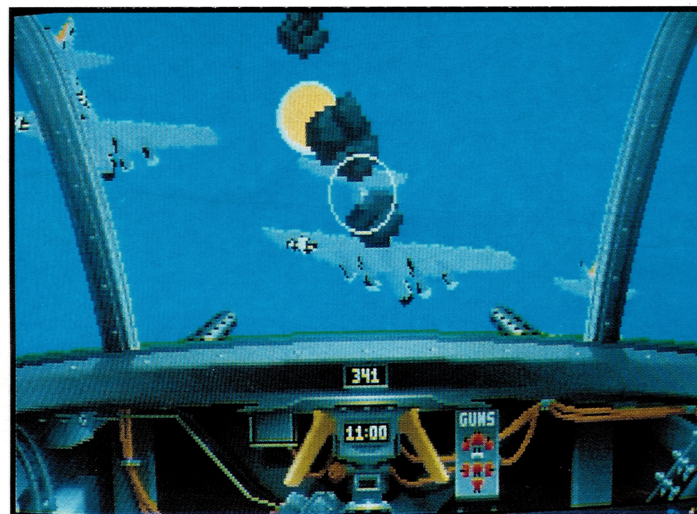
Ohjelmoijakaksikko **David Fox** ja **Charles Kellner** kehitti Ballblazerin ja Rescue on Fractaluksen. Ballblazer oli aikoinaan (1984) vallankumouksellinen futuristinen jalkapallopeli, jossa molemmat pelaajat näkyvät yhtäaikaa ruudussa. Peli on tämän vuoden aikana käännetty 16-bittisille koneille nimellä **MasterBlazer**. Rescue on Fractaluksessa hyödynnettiin fraktaalimatematiikkaa maaston luomiseksi. Samaa tekniikkaa ohjelmoijat käyttivät kahdessa seuraavassa pelissään, **Eidolonissa** ja **Koronis Riftissä**. Sen jälkeen he ryhtyivät luomaan LucasArts Gamesin ensimmäistä seikkailupeliä, josta LucasArtsin omat paperit eivät syystä tai toisesta puhu mitään.



Indiana Jones and the Fate of Atlantis on edennyt suunnittelussaan jo toiseen vaiheeseen. Markkinointi on käynnissä vaikka peli ilmestyy vasta myöhemmin, mahdollisesti jopa ennen joulua.



Indy Atlantis on suurin ja monimutkaisin peli, jonka Lucasfilm Games on koskaan julkaissut. Indyn liikkuminen on napattu suoraan videolta.



Koe omin silmin raivokas taistelu Saksan herruudesta: Secret Weapons of Luftwaffe. Vuoden parhaita lentosimulaattoreita.

LucasArtsin todellinen ensimmäinen seikkailupeli

Jim Henson, joka loi Muppetit, ohjasi aikoinaan satuelokuvan nimeltä **Labyrinth**. Siinä sankaritar Sarah on täysin kyllästynyt typerään veljeensä ja toivoo hartaasti että tämä häviäisi ikuisiksi ajoiksi. Sarahin ikäväksi yllätykseksi Jareth (elokuvassa David Bowie), goblinien kuningas, toteuttaa hänen toiveensa! Niin Sarahin pitää astua Labyrinthin ihmeelliseen maailmaan ja pelastaa veljensä.

Ohjelmoijat Fox ja Kellner olivat kyllästyneitä perinteisiin tekstipeleihin ja päättivät luoda aivan uudenlaisen seikkailupelin. He päätyivät loppujen lopuksi käyttäjäliityntään, jonka variaatiota käytetään nykyisissä LucasArtsin peleissä.

Labyrinthissä hahmot ja grafiikka sijaitsevat ruudun ylemmässä puoliskossa, kun alemmassa osassa on kaksi kiekkoa, joita joystickilla pyörittämällä saa esiin käskyjä. Yhdistelemällä kiekkojen sanoja voi muodostaa yksinkertaisia käskylauseita, joiden mukaan hahmo sitten toimii. **Maniac Mansionia** varten kiekot korvattiin näkyvissä olevilla käskyillä. Labyrinth oli ilmestyessään (jouluna 1986) niin "valtava" peli, että se levittäytyi C64:n disketin molemmille puolille!

Mikä ihmeen SCUMM?

Tuntemattomasta syystä LucasArtsin esitteet puhuvat Maniac Mansionista yhtiön ensimmäisenä seikkailupelinä. Se on kyllä ensimmäinen yhtiön peli, joka luotiin SCUMMilla (Script Creation Utility for Maniac Mansion), jota vielä nykyisinkin käytetään yhtiön peleissä. Sen ohjelmoija **Ron Gilbert** on Maniac Mansionin jälkeen kirjoittanut SCUMMin kokonaan uusiksi ja ohjelmistoa parannellaan jatkuvasti.

Suurin kehitys tapahtui **Indiana Jones and the Last Crusaden** kohdalla: uusittu SCUMM mahdollisti erikoistilanteissa esiintyvän animaation, huomattavasti kehittyneemmän grafiikan (PC:n VGA-versiossa 256 väriä) ja parannellun käyttäjäliitynnän. **The Secret of Monkey Islandia** varten SCUMMiin lisättiin kolmiulotteinen animaatio, eli pelihahmot pystyivät liikkumaan lähemmäksi ja kauemmaksi, muuttaen samalla kokoaan.

SCUMMin seuraavassa versiossa käytetään oletuksena 256-väristä grafiikkaa ja digitoituja taustakuvia. Hahmojen animaatiot luodaan videokuvaamalla oikeita ihmisiä. **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** ja **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge** sisältävät uuden musiikkisysteemin nimeltään **iMuse**. Se tarkkailee koko ajan pelitapahtumia ja muuttaa musiikin tyyliä sen mukaan.

Jännittävissä kohdissa musiikki muuttuu pelottavaksi, pahan hahmon ilmaantuessa pahaenteiseksi, onnistumisen hetkenä iloiseksi fanfaariksi ja niin edelleen. PC-versiot tukevat kaikkia äänikortteja ja SoundBlasteria silmälläpitäen käytetään digitoituja äänitehosteita.

LucasArtsin lentosimulaatiot

Larry Holland on mies, jonka nimi on tullut tutuksi LucasArtsin lentosimulaattorien ystäville. Battlehawks 1942, Their Finest Hour ja Secret Weapons of the Luftwaffe sijoittuvat jokainen tiettyyn toisen maailmansodan jaksoon. Battlehawksissa pelaaja saa lennettäväkseen 6 amerikkalaista ja japanilaista hävittäjäkonetta Tyynen valtameren taisteluissa. Their Finest Hour:ssa pelaajalla on valittavinaan kaksi englantilaista hävittäjää ja kuusi saksalaista lentokonetta taistellessaan Englannin ilmaherruudesta. Secret Weapons sijoittuu vuosien 1943 ja 1945 väliin, kun amerikkalaiset yrittivät lannistaa Saksan ilmavoimat. Pelaajalla on mahdollisuus lentää sellaisilla koneilla, jotka olivat oikeasti siihen aikaan vielä piirustuspöydällä, eivätkä koskaan ehtineet kunnolla ilmaan ennen sodan loppumista.

Kolmikolle on yhteistä perinteisen vektorigrafiikan osittainen hylkääminen. Horisontti ja allaoleva maasto piirretään kyllä vektoreilla, mutta muut ilmassa lentelevät koneet on toteutettu bittikarttagrafiikalla. PC:ssä kun ei varsinaisesti ole C64:stä tuttuja spritejä.

Lentokoneiden liikkeet on toteutettu siten, että koneet piirretään erittäin läheltä, läheltä, hieman kauempaa ja kaukaa. Näin saadaan syvyysulottuvuus. Sitten piirretään kone samojen matkojen päästä eri asennoissa. Kun kone sitten lentää kohti pelaajaa, saadaan lähestymisen vaikutelma aikaiseksi ns. skaalaamalla grafiikkaa. Tämä tarkoittaa sitä, että ensin näytetään kaukaa piirretty kone. Kun kone tulee lähemmäksi, ohjelma laskee minkä näköinen kone olisi sen hetkiseltä etäisyydeltä. Tämän se tekee kaukaa piirretyn ja hieman lähempää piirretyn kuvan perusteella, laskien niiden välisen keskiarvon ja piirtäen koneen kuvan monitoriin. Mitä enemmän näitä välivaiheita lasketaan ja piirretään, sitä sulavammalta koneen lentäminen näyttää. Tämä tosin rasittaa huomattavasti tietokonetta ja hidastaa peliä.

Battlehawksissa lennon sulavuus uhrattiin pelin nopeudelle. Their Finest Hourissa skaalausrutiinia on parannettu, ja koneiden lento on selvästi sulavampaa. Secret Weaponsiin rutiinia on entisestään parannettu. Pelaaja voi kuitenkin vielä vaikuttaa pelin nopeuteen vaihtamalla grafiikan tarkkuutta. Grafiikan ollessa tarkimmillaan Secret Weapons suosittelee koneeksi 486-prosessorilla varustettua PC:tä. Tuleva Amigan versio ei ikinä pääse samaan teholuokkaan, joten joitain kompromisseja tullaan varmasti tekemään. Itse asiassa huhut kertovat, ettei Luftwaffe koskaan Amigaan tulisikaan.

Toimintapelit

LucasArts on kokeillut taitojaan myös toimintapelien saralla, mutta hieman huonommalla menestyksellä. Indiana Jones and the Last Crusadesta ohjelmoitiin Englannissa toimintapeli, joka oli sanalla sanoen surkea. **Pipe Dream** on älypeli, jossa pelaajan pitää tehdä vesijohto yhdistelemällä johdon osasia. Pelin oikeudet on myyty myös Nintendolle. **NightShiftissa** pelaajan pitää huoltaa valtavaa konetta, joka tekee Lucasfilmin elokuvista tuttuja nukkeja. Pipe Dream on peleistä ainoa, joka on saavuttanut edes jonkinmoista menestystä.

LucasArts Entertainment Company

Lucasfilm

Tämä osasto on LucasArts Entertainmentin alku ja juuri ja sen suurin haara. George Lucasin perustaman yhtiön listalta löytyvät esimerkiksi koko Star Wars-trilogia, American Graffiti (suom. Svengijengi '62), THX-1138 ja Indiana Jones -elokuvat yhdessä Steven Spielbergin kanssa.

THX

THX-osasto saa nimensä George Lucasin elokuvasta THX-1138. Se sijoittuu tulevaisuuteen, jossa kaikki asustavat maan alla, koska pinta on sotien seurauksena muuttunut asumiskelvottomaksi. Tai näin kaikille asukeille kerrotaan. Päähenkilö karkaa maan pinnalle, ja havaitsee sen täysin kelvolliseksi, suorastaan paratiisiksi. (Lucasin elokuvassa American Graffiti erään auton rekisterinumero on THX-138!)

Itse THX on LucasArtsin elokuvia varten kehittämä äänijärjestelmä, jonka avulla saadaan aikaiseksi todella massiivisia äänikenttiä. Systeemi vaatii THX-järjestelmän käyttöä jo elokuvan kuvauksen aikana. Kuvausten jälkeen ääniraidat käsitellään Skywalker Sound -osastolla.

Järjestelmä antaa mahdollisuuden määritellä erittäin tarkasti mistä suunnasta mikäkin ääni tulee, millaisella voimakkuudella ja paljon muuta. Täyden hyödyn saamiseksi elokuvaa esittävässä teatterissa pitää tietenkin olla THX-laitteisto, jollainen on ainakin Lontoossa Empire-teatterissa, jossa allekirjoittanut on nauttinut **Ron Howardin** ohjaamasta **Backdraftista** THX-äänellä. Ennen elokuvan alkua teatterissa esitetään Lucasfilmin tuottama THX-demoelokuva, joka on kyllä täysin sanoinkuvaamaton kokemus.

THX on suora kilpailija Dolby-yhtiön Dolby Surround-äänijärjestelmälle, joka on ainakin tällä hetkellä huomattavasti käytetympi ja halvempi, muttei pysty aivan samanlaiseen jälkeen. Suomessa Dolby Surround löytyy ainakin Tampereen Hällästä ja Helsingin Bristolista.

Lisenssit, opetus, mainokset

Lisenssiosasto hoitaa kaikkien LucasArtsin nimissä olevien tuotteiden lisenssioinnin. Jos haluat tehdä pelin, jossa päähenkilöinä ovat vaikkapa Star Warsin hahmot, otat yhteyttä juuri tähän osastoon. On kyllä myönnettävä, että esimerkin mukainen lisenssisopimus maksaisi jotain aivan uskomatonta. Opetusosasto hoitaa yhtiön opetusohjelmat ja mainososasto TV-mainokset, elokuvien trailerit ja vastaavat.

Industrial Light & Magic

ILM on varmasti maailman kuuluisin erikoistehosteiden valmistaja. Sen erikoisalaa ovat monimutkaiset tietokoneanimaatiot, joita olemme saaneet ihailla sellaisissa elokuvissa kuin **Star Trek IV: The Voyage Home** (ILM oli mukana tuottamassa elokuvaa), **The Abyss** (upea "vesimato"), Star Wars -trilogia, Indiana Jones -trilogia ja tuoreimpana **Terminator 2**. T2:n uskomattomat T1000-efektit ovat hienointa (ja kalleinta), mitä tietokoneilla on tähän mennessä elokuviin tehty.

Indtusrial Light & Magicin tekniikkaa voi ihailla myös TV-sarjassa **Star Trek – The Next Generation**.

Skywalker Sound

Jos elokuvan tuottaja haluaa saada elokuvaansa parhaan mahdollisen äänen, on vain yksi paikka minne mennä: Skywalker Sound. Se tarjoaa mahdollisuuksia, joita ei ole missään muualla maailmassa. Osastolta löytyvät täydelliset laitteet THX-, Dolby Surround- ja Dolby Surround SP-ääniraitojen työstämistä varten. Loomin mukana tullut audiokasetti on tuotettu Skywalker Soundin laitteilla.

LucasArts Games

George Lucas perusti yhtiön pelihaaran ideanaan täydellinen viihdeyritys. Hänen visionsa mukaan yleisö menee ensin teatteriin katsomaan elokuvan ja sen jälkeen he voivat pelata kyseiseen elokuvaan perustuvaa peliä omassa kodissaan. Hyvänä esimerkkinä vaikkapa yhteys Indiana Jones -elokuvien ja -pelien välillä.

Kadotettu peli

Toinen peli Labyrinthin lisäksi, josta LucasArtsin omat esitteet eivät puhu mitään, on **Habitat**. Se luotiin tarkoitusta varten muokatulla SCUMMilla ja toimi aikoinaan amerikkalaisessa Prodigy-tietokoneverkossa. Habitatista ei ole vuosiin kuulunut mitään, joten on epävarmaa onko se vielä toiminnassa.

Prodigy on erittäin laajalle alueelle levinnyt palveluverkko, johon tietokoneen ja modeemin omistajat voivat ottaa yhteyden ja hankkia tietoa esimerkiksi säästä, juna-aikatauluista ja paljosta muusta. Habitat on/oli tässä verkossa toimiva keinotekoinen maailma. Ostamalla pelilevykkeen pelaaja samalla rekisteröityy Habitatin asukiksi, valitsee itselleen kutsumanimen, ja saa oman osoitteen ja asunnon keinomaailmasta.

Peli näyttää suurinpiirtein Maniac Mansionilta, joskin käyttäjien suuri määrä, verkkokoneen suhteellisen pieni teho ja modeemien rajallinen nopeus karsivat graafisten yksityiskohtien määrää.

Kaikki muut hahmot, jotka pelaaja kohtaa, ovat Prodigyn käyttäjiä jostain päin Yhdysvaltoja. Pelaaja voi seikkailla ympäriinsä, etsiä aarteita, rupatella tapaamiensa hahmojen kanssa ja tehdä paljon muuta. Peli kuulostaa sen verran hienolta, että on sääli, jos se on lakkautettu.

PETRI TEITTINEN

Miten pelit syntyvät

Lucasfilmin seikkailupelit syntyvät kolmessa vaiheessa: ensin peli ohjelmoidaan ja suunnitellaan niin nopeasti kuin mahdollista, sitten kaunistellaan ja lopuksi peli viimeistellään lopulliseen muotoonsa. Ensimmäisessä vaiheessa esimerkiksi eri huoneiden ulkoasu tehdään tunnissa lyijykynällä, mutta toisessa vaiheessa niiden värittämiseen meneekin jo päivä.

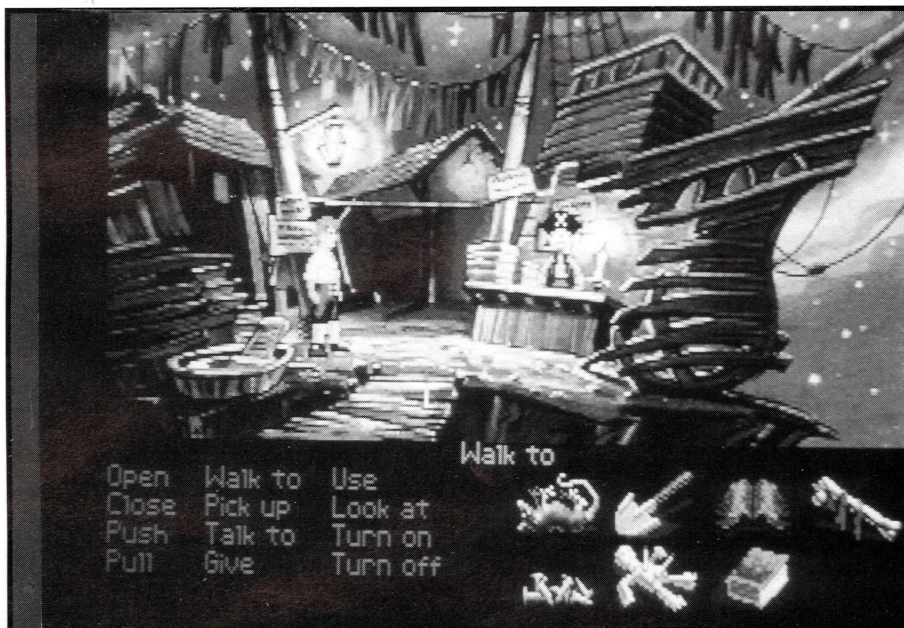
Heti kun lyijykynäpiirrokset ovat valmiit, käsikirjoittajat "johdottavat" huoneet, toisin sanoen määrittelevät mihin hahmot pääsevät, suunnittelevat keskustelut ja ohjelmoivat esineet.

Nykyisin Lucasfilm käyttää kahta eri tapaa taustojen piirtämiseen. Uusimmassa Indiana Joneksessa Atlantiksen seikkailut on piirretty Deluxe Paintillä, kun taas Monkey Island II:n tausta on piirretty lyijykynällä, skannattu Photo Shop -ohjelmaan ja väritetty koneella.

Monkey Island II käyttää Deluxe Paint Animatoria hahmojen animoimiseen. Artistit piirtävät esimerkiksi neljä eri hahmoa, jotka seisovat hiljaa, mutta tekevät käsillään jotain. Kävelemiseen tarvitaan kahdeksan eri hahmoa, joskus enemmänkin. Indiana Joneksessa taas hahmot on napattu videonauhalta, jotta liikkuminen olisi mahdollisimman luonnollista.

Kun kaikki toimii joten kuten, testataan peli ensimmäisen kerran mustavalkoisena "lyijykynäversiona" pizzabileissä, usein toisen pelin hahmoilla. Samassa yhteydessä järjestetään pizzapirskeet. Toiset pizzabileet pidetään, kun peli on kunnossa ja markkinointi aloitettu.

Lucasfilm kuvitteli voivansa nopeuttaa pelintekoaikaansa skannauksella. Toisin kuitenkin kävi: edelleen uuden pelin kehittely kestää miltei vuoden. Hyvä uutinen on kuitenkin se, että Lucasfilmilla on suunnitelmissa julkaista ensi vuonna enemmän pelejä kuin koskaan.



Maailman hauskin piraattipeli The Secret of the Monkey Island on saanut arvoisensa jatkon: LeChuck's Revenge.

LucasArtsin muut kuulumiset ja tulevaisuus

Konsolipelifirma Jaleco osti viime vuonna oikeuden kääntää Maniac Mansionin Nintendon pelikonsolille. Loppuvuodesta 1990 LucasArts, yhteistyössä Atlantis Filmsin ja The Family Channelin kanssa, tuotti Maniac Mansioniin pohjautuvan TV-sarjan. Parhaillaan kuvataan Euroopassa Lucasfilmin tuottamaa TV-sarjaa Young Indiana Jones.

Tämän vuoden lopulla LucasArts julkaisee ensimmäisen oman konsolipelinsä **Star Warsin**. Tämä tapahtuu yhteistyössä japanilaisen jättiyrityksen JVC:n kanssa. (Takavuosien Star Wars -pelit olivat Atarin tuotantoa.) Talvella 1992 Nintendoon ilmestyvät **Empire Strikes Back** ja **Defenders of Dynatron City**. DoDC:ssä seikkailee kuusi "vänkää supersankaria" kaupungissa, jossa "mutaatio on osa elämää". DoDC:n pohjalta tehdään myös piirretty TV-sarja ja Marvel Comics alkaa julkaista samannimistä sarjakuvaa.

Jouluksi 1991 myyntiin tulee Monkey Island 2: LeChuck's Revenge ja Indiana Jones and the Fate of Atlantis, uusi Indy-seikkailu, joka ei pohjaudu elokuvaan. Huhut kertovat, että nyt käy toisinpäin, eli pelin perusteella tehtäisiin Indy-elokuva. Peli sijoittuu 1930-luvulle, jolloin Indy on opiskelijana Barnettin yliopistossa. Kolmannen valtakunnan agentti tulee näyttämään hänelle mielenkiintoista esinettä, jolla on jotain yhteyttä Atlantikseen. Outo esine on vanha avain, joka näyttää Indystä jotenkin tutulta. Penkomalla laatikoitaan hän löytää vanhan lukon, jossa on samanlaisia merkintöjä kuin avaimessa. Avaimen työntäminen lukkoon saa aikaan kirkkaan välähdyksen, joka sokaisee Indyn joksikin aikaa. Näön palautuessa hän huomaa, että mies, avain ja lukko ovat hävinneet.

Indyn onnistuu kuitenkin jäljittää mies New Yorkiin, jossa hänelle käy selväksi, että tarunomainen Atlatiksen kaupunki on todella ollut olemassa ja siellä asui ulkoavaruudesta matkannut rotu. Natsit yrittävät löytää Atlantiksen sinne varastoituna olevan polttoaineen takia. Ulkoavaruudesta peräisin olevaa polttoainetta he tarvitsevat atomipommi-projektiaan varten. Atlantiksen etsintä kuljettaa pelaajan Pohjois-Afrikkaan, Monte Carloon, Islantiin ja lopulta Atlantikseen. Pelistä tehdään, samoin kuin Indy III:sta, toimintapeli. Sen saa tehtäväkseen LucasArtsille NightShiftin ohjelmoinut Attention to Detail.

Jouluksi LucasArts julkaisee Commodoren CDTV:lle kolme peliä: Indiana Jones and the Last Crusade, The Secret of Monkey Island ja CD-puheella varustetun Loomin.

KA-POW!

ELÄMÄ ON TAISTELUA

- ainakin pelien ystävällä. Milloin on vastassa kiiluvasilmäinen karatesankari, milloin ilkeämielinen noitajoukko, milloin lauma hikisiä sissejä - ja varo, ettei vain kello viiden suunnasta hyökkäisi vihollisen hävittäjä. Konekiväärimies, herätys! Tulta! Aargh!

Tässä melskeessä tarvitaan parhaat mahdolliset apurit ja avustajat, ja niitä juuri on tarjolla. MikroBITTI on pelaajan ammattilehti, joka kertoo kaiken bittiviihteestä.

PC:T, KONSOLIT JA PELIKONEET

MikroBITTI ei katso koiraa karvoihin eikä konetta kuoriin. Kaikki merkit, kaikki mallit, kaikki pelit, kaikki uutuudet, kaikki löytyvät MikroBITISTÄ.

ARVOSTELUT AJOISSA

MikroBITILLÄ on vankat suhteet maailman johtaviin pelitaloihin. Siksi uudet pelit löytävät ensin tiensä toimituksen ahnaisiin käsiin, sitten vasta kaupan hyllyille.

Etu on selvä: sinun ei tarvitse ostaa sikaa säkissä eikä peliä pelkän pakkauksen perusteella, kun käytössäsi on mustaa - tai oikeastaan monta väriä - valkoisella.

VINKKEJÄ VOIPUNEILLE

MikroBITTI antaa myös elvytystä vanhoille peleille. Suosikkiseikkailusi on voinut joutua romukoppaan vain siksi, että juutut aina samaan umpikujaan; kolmannella tasolla tursas tulee ja puree pääsi poikki teetpä mitä tahansa.

Vaan eipä hätää, kun avuksesi kiirehtii MikroBITTI. Se kertoo jokaisessa numerossaan sivukaupalla hyviä vihjeitä, joilla pääset pelissä pitemmälle. Luvassa on kuolemattomuutta, lisää energiaa, lisää rahaa, ystäviä, menestystä, vaikutusvaltaa.



TUOSTA SAAT 

helposti leikatuksi kupongin, jolla voit tilata MikroBITIN todella kätevästi. 11 numeroa vuodessa kotiin kannettuna. Älä aikaile vaan toimi heti.

OKEI, KUPONKI

Nyt saat maistaa kynäni terää.
Tilaan nimittäin MikroBITIN ...

X Tilaan MikroBITIN 12 kuukauden jatkuvana säästötilauksena hintaan 197 mk. +1kk kaupanpäälle. 1L15

Nimi

Osoite

Postinro ja -toimipaikka

Puhelin

Tilaus jatkuu ilman eri uudistusta vuoden pituisissa jaksoissa kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan, kunnes lopetan sen puhelimitse tai kirjeitse.
Tarjous on voimassa 31.12.1991 asti ja koskee Suomen lisäksi muita pohjoismaita.

BITTI MIKRO

Erikoislehdet Oy maksaa postimaksun

ERIKOISLEHDET OY
TECNOPRESS
Asiakaspalvelu
PL 34
VASTAUSLÄHETYS
Sopimus 01770/4
01771 Vantaa

Back To The Future III



Amiga, ST, PC
Imageworks

Martyn ja professorin seikkailut ajassa senkun vain jatkuvat. Nyt kaverukset ovat singahtaneet villiin Länteen ja kohtaavat intiaaneja, pyssysankareita ja vetureita (?).

Trilogian toisen osan lopussa DeLorean-aikakone lennätti professorin ajassa 70 vuotta taaksepäin jättäen Martyn vuoteen 1955. Paikallinen postilaitos kuitenkin ylittää itsensä ja toimittaa Martylle kirjeen vuodelta 1885. Kirjeessä professori kertoo viettävänsä onnellista elämää seppänä. Hän kieltää Martya tulemasta hakemaan häntä, mutta kertoo kuitenkin minne hän on piilottanut aikakoneen. DeLorean löytyy hylätystä kaivoskuilusta. Lähistöltä Marty löytää hautakiven, johon on kaiverrettu professorin nimi ja kuolinpäivä, joka on vain muutama päivä kirjeen päiväyksen jälkeen. Niinpä Marty lähtee pelastamaan proffaa menneisyydestä.

Elokuva ei toiminnan puutteen vuoksi tarjoa montakaan mahdollisuutta pelin tekemiseen, mutta yleensä silkkaa saastaa tekevä Probe on kuin onkin onnistunut kyhäämään yllättävän hyvän pelin. BTTF III jakaantuu neljään kenttään, jotka vaikeutuvat loppua kohti. Ensimmäisessä kentässä sinun pitää proffana ratsastaa kiinni Clara Claytonin hevosvaunu, jota pillastuneet hevoset vievät kohti rotkoa. Onnistu siinä, ja Clarasta tulee rakastajasi.

Toinen kenttä on ampumarata, jossa pelaaja ammuskelee kaikenlaisia maaleja ja kerää pisteitä. Kolmennessa kentässä Buford Tannenin joukkio saartaa Martyn, jonka on osuttava jokaiseen joukon jäseneen kolme kertaa piirakkalautasilla. Tämän jälkeen hän kohtaa itse Hullun Koiran, Buford Tannenin. Jos pelaaja selviää vielä tästäkin, on edessä vielä viimeinen taso, jossa DeLorean yritetään vauhdittaa tarpeeksi suureen nopeuteen aikahyppyä varten asentamalla se veturin eteen.

Peli antaa mahdollisuuden harjoitella kenttiä kaksi ja kolme ennen varsinaista peliä. Etenkin piirakkalautasen heitto on aivan erinomaisen vaikeaa omituisen perspektiivin ja pelattavuuden takia, joten harjoittelu kannattaa.

Visuaalinen tarjonta vaihtelee tasoltaan keskinkertaisesta hyvään. Audiopuoli tarjoaa kohtalaisia versioita vanhoista klassisista lännenelokuva-tunnusmusiikeista. Kaikki neljä alapeliä ovat aivan onnistuneita, joskin lautasenheitto on aivan liian vaikeaa. Osasten summa ei kuitenkaan nosta peliä keskinkertaisuudesta, joten tätä peliä voi suositella vain niille, jotka pitivät elokuvasta ja haluavat kokeilla taitojaan Martyna ja proffana.

Petri Teittinen

Testattu	Amiga
Grafiikka	82
Äänet	81
Pelattavuus	80
Vetovoima	78

79

ELOKUVA



Trilogian kolmanteen osaan saavuttaessa luulisi jo käsikirjoittajienkin olevan aivan sekaisin, osa katsojista ainakin on. Aikamatkustuksen kiemuroissa ovat Robert Zemeckistäkin taitavammat ohjaajat menettäneet kontrollin. Itse asiassa tämän kolmosen piti alunperin tulla elokuviin ennen kakkososaa, ja kakkosen nimen piti olla BTTF Part II:The Paradox, mutta tuottajilta loppui rohkeus, eikä temppua uskallettukaan tehdä.

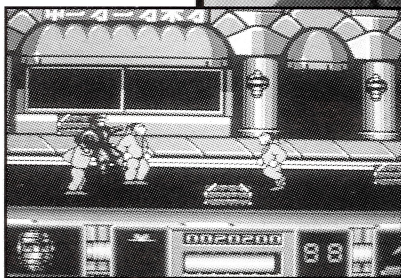
Elokuvasta kielii selvästi läpi rahojen loppuminen kesken. Upeilla erikoistehosteilla mässäilevä kakkososa nieli lähes kahden elokuvan budjetin. Kun kakkonen ei menestynytkään aivan odotetulla tavalla, tuupattiin kolmonen nopeasti teattereihin, jotta saataisiin edes osa menetetyistä rahoista takaisin.

Kakkosen lopussa proffa joutui salamaniskun takia 70 vuotta taaksepäin Villiin Länteen, josta Marty lähtee häntä pelastamaan. Hieman liian keikarimaisesti Villin Lännen makuun pukeutunut Marty sanoo nimekseen Clint Eastwood, mikä on ensimmäinen elokuvien sisäisistä viittauksista. BTTF kakkosessa Biff Tannen katsoo lännenelokuvaa, jossa Clint Eastwood pelastuu käyttämällä metallinpalasta alkeellisena luotiliivinä. Myöhemmin Marty käyttää itse samaa temppua selvitäkseen hengissä kaksintaistelusta Biff Tannenin esi-isää Buford Tannenia vastaan. Samoin opettaja Clara Claytonin piti kuolla pudotessaan rotkoon, jolloin rotko olisi pitänyt nimetä hänen mukaansa. Marty ja proffa kuitenkin pelastivat hänet ja lopuksi Marty palasi tulevaisuuteen antaen kaikkien luulla, että hän syöksyi junalla rotkoon. Tulevaisuudessa rotkon nimi onkin Eastwoodin rotko.

Samankaltaisia viittauksia olisi toivonut elokuvaan lisää, sillä se olisi ainakin pikkaisen helpottanut pitkästymisen tunnetta.

Kolmososa sisältää aivan liian paljon tyhjänpäiväistä rakastuneiden juputusta ja liian vähän toimintaa. Jotenkin lähes kaksituntinen elokuva ei silti tunnu niin pitkältä. Tämä ei voi olla muuta kuin merkki onnistuneesta elokuvasta. Vaikka trilogian parhaaksi jääkin kakkonen, on kolmonen lännenelokuvien ystäville ehdoton makupala. Jos viitseliäisyyttä riittää, suosittelen että katsotte kaikki kolme peräkkäin, sillä niin ne on tarkoitettu katsottavaksi.





© United Pictures Finland

Darkman

Amiga, ST, C64
Ocean

Sam Raimi hankki kannuksensa klassisilla Evil Dead -elokuvilla ja sai mahdollisuuden tehdä menevän Hollywood-spektaakkelin. Darkman kertoo tiedemiehestä, joka yrittää kehittää keinoihoa. Hän joutuu kuitenkin altavastaajaksi gangsterilaumalle, joka räjäyttää hänen laboratorionsa kuten myös hänet. Tiedemies jää kuitenkin eloon, kasvot tunnistamttomiksi palaneina ja kaikki tuntohermot viottuneina. Hän haluaa (nyt kaikki yhdessä) K-O-S-T-O-A!

Elokuvan pahin vika on se, ettei se oikein pysy koossa eikä osaa hyödyntää omituisuuksiaan, mutta Raimin kiistaton nerokkuus kuitenkin tarjoaa katsojalle maukkaan puolitoistatuntisen. Elokuvamarkkinoilla Darkman upposi kuitenkin nopeasti jälkiä jättämättä.

Ocean ei petä. Amiga-Darkman-peli on jälleen hypi-pompi-beat'em up suurimman osan aikaa, yhden tason sisältäessä helikopterista roikkumista. Darkmanin kykyä valmistaa tietokoneella naamareita (a la Mission:Impossible) on heikosti hyödynnetty valokuvaus-alipelillä. Mitä enemmän onnistuneita kuvia konnasta, sen kauemmin saa Darkkis olla rauhassa seuraavan tason alussa.

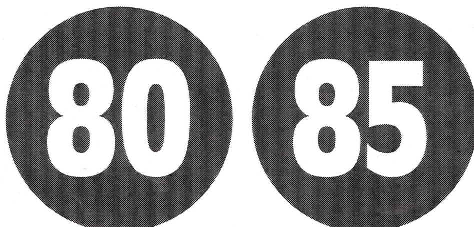
Ocean ei petä teknisessä toteutuksessakaan, joka on standardia suht'vankkaa Ocean-laatua niin graafisesti, äänellisesti kuin pelattavuudellisestikin.

Kuusnepaversio noudattelee muuten samoja linjoja, mutta alkaa ihmetyttää onko pohjalla joku toinen peli, sillä 64-Darkmanissa ilmestyy näkyviin yht'äkkiä mitäpä muutakaan kuin ninjoja, joita elokuvassa ei luonnollisesti ollut. Teknisesti kuusnepaversio miellytti, varsinkin konekapasiteetin huomioonottaen.

Oceanin lisenssipelit ovat tuttuja, turvallisia ja vailla sen erikoisempia ideoita. Siksi ne kai myyvätkin niin hyvin.

Nnirvi

Testattu	Amiga,	C64
Grafiikka	82,	85
Äänet	82,	80
Pelattavuus	85,	85
Vetovoima	75,	79



ELOKUVA

Sam Raimi on mies, jonka elokuvat ovat törmänneet kaikenlaiseen joutavaan ja yliholhoavaan kukkahattutäti-sensurointiin joka puolella maailmaa. Evil Dead -duo (pian trilogia) on siitä mainio esimerkki. Suomessa ne ovat tavalliselle videonauhurin kuluttajalle lähes totaalisen tuntemattomia. Evil Dead I oli aikoinaan vuokralla nimellä Kauhun Riivaamat, mutta se oli leikelty melkein tunnistamattomaksi. Crimewave (Konnajengi) löytyy videolta, mutta sen pikimusta ja lievästi sanottuna omituinen huumori ei ole löytänyt kohdeyleisöään oikeastaan missään. Nyt Raimi on viimeinkin saanut aikaiseksi sopimuksen ison filmiyhtiön kanssa, saanut kunnon budjetin ja määräyksen karsia väkivaltaa.

Darkman on visuaalisesti hieno, tarjoten kasakaupalla Raimin villejä kamerakulmia ja -ajoja, höystettynä kerrassaan naurettavalla, pinnallisella ja uskomattoman reikäisellä juonella. Päähenkilöt ovat pelkkiä kiiltokuvia, joiden tekemisien motivaattorit eivät paljastu koskaan elokuvan aikana. Pahat miehet ovatkin sitten todella pahoja ja raakoja, jotta katsojat tietäisivät koko ajan kuka on kuka, ja kenelle käy lopussa huonosti. Yleisesti ottaen DarkMan vääntää katsojille kaiken rautalangasta ja aliarvioi katsojiaan todella pahasti.

Elokuvana Darkman ei varmastikaan ole se, mitä Raimi lähti alunperin tekemään, sillä taustalla vaanivan filmiyhtiön päättäjät määräsivät varmasti pitkälle sen, mitä Raimi sai tehdä ja mitä ei. Jonkin verran Raimin mustaa ja rankkaa huumoria on kuitenkin onnistunut suodattumaan seulan läpi. Suuri osa hienoista kameratempuista on tuttuja Evil Dead I:n ja II:n nähneille, mutta ne ovat silti erittäin vaikuttavia.

Jos säädät aivosi nollille (taso, jolla useimmat amerikkalaiset elokuvakävijät tuntuvat elokuvansa katsovan), etkä puutu juonen viattomaan typeryyteen, voit nauttia 90 minuutin edestä mainiota viihdettä, josta ei tunnu puuttuvan ainuttakaan tyypillisen Hollywood-elokuvan piirrettä.

Navy



ST, Amiga, C64
Ocean

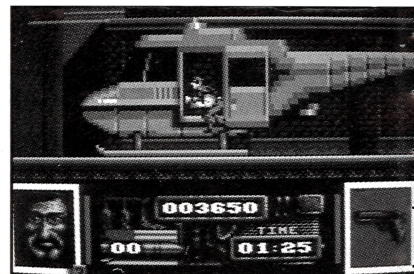
Seal – Sea, Air, Land eli Yhdysvaltain laivaston erikoisjoukot, nuo miehemme maalla, merellä ja ilmassa. He ovat ne urheat Amerikan Miehet, jotka palvelevat laivaston erikoisjoukoissa tähtilippua uhmakkaasti kantaen. Ne, jotka väläyttävät hymykareen huulilleen suunnatessaan yötähtäintä TV-kameroiden edessä.

Sopivasti ennen viime talven sotaretkeä löivät Hollywoodin isot kihot turvonneet päänsä yhteen. Syntyi Navy Seals, jossa urheat sankarit ottavat yhteen rättipäisten terroristien kanssa.

Kuinkas sattuikaan, moista ilmeistä propagandaa ei Suomen elokuviin huolittukaan, vaan se sai tyytyä halvimpien videovuokraamoiden takanurkkauksiin. Silti, ottamatta huomioon Suomen kansan suurta osuutta pelimarkkinoista, päätti Ocean tehdä aiheesta pelinkin.

Mennään sitten taas rynnäri käsivarsilla Green Beret esikuvana sivuttain ja pystysuunnassa soljuvaa maisemaa. Kerätään lisäkamoja, kompuroidaan arabinraadoissa ja aktivoidaan räjähteitä. Tällä kertaa kuitenkaan ei ole käytössä absoluuttinen määrä pelkkiä lisä-elämiä, vaan todellinen laivaston erikoisjoukko. Asian varmaksi todistaa ruudun alareunassa kuoleman myötä vaihtuva naamataulu.

Seal-mies osaa kiivetä, hyppiä, roikkua käsillään ja punnertaa itsensä ylemmäs tasanteelle. Lisäksi koulutuksessa on opetettu aseenkäsittelyä liekinheittimestä helikopteriin. Näyttö



Seals



© Finnkino

vierittelee taustoja esimerkilliseen Ocean-tyyliin, ääniefektit ovat lähinnä tömps-badam-aargh-asteikolla.

Kuusnelosversio on ahdettu moduulille. Peli näyttää ja kuulostaa hyvältä mutta pelattavuus on hirveä.

Onhan se tietysti positiivista, että uusia pelejä ilmestyy. Joskus tosin ihmetyttää, voisiko tuon "uusi" peli -sanonnan korvata jollakin muulla. Tämänkin jälkeen kyllä tulee monta vastaavaa räiskypeliä. Kysyntää niille riittää.

Tony Ihander

Testattu	Amiga,	64
Grafiikka	82,	82
Äänet	79,	82
Pelattavuus	84,	70
Vetovoima	77,	73

79 **74**

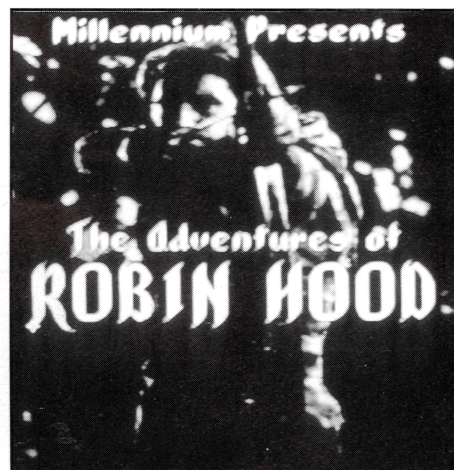
ELOKUVA

James Cameronin vakionäyttelijä Michael Biehn (Terminator/Aliens/The Abyss) on yksi pääosan esittäjistä tässä Yhdysvaltain merijalkaväen kommando-osastosta kertovassa elokuvassa. Häntä tukemaan on onnistuttu hankkimaan toinen kivinaama Charlie Sheen. Ketään ei tunnu haittaavan se seikka, että kaikki muut Navy Sealsit ovat valtavia pienen hyökkäysvaunun kokoisia miehenjärkäleitä. Ohutluinen kaksikko Biehn/Sheen näyttää heidän joukossaan yhtä paljon väärässä paikassa olevilta kuin Saddam Hussein keskellä amerikkalaisten sotilastukikohtaa.

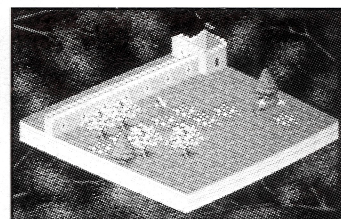
Juoneltaan elokuva ei voisi olla paljon normaalimpi. Erikoisjoukot vapauttavat lauman panttivankeja, mutta epäonnistuvat vihollliskomentajan vangitsemisessa. Komentajaa lähdetään tietenkin hakemaan uudestaan elokuvan viimeisellä kolmanneksella. Toimintakohtausten välissä yritetään rakentaa henkilöille jonkinlaista syvyyttä näyttämällä heidän yksityiselämäänsä. Sitten kehiin heitetään niin kovin pakollinen nainen, ja rakkaussivujuoni on valmis. Verisuonet alkavat poksahdella pikku katsojan päässä, kun osaston päällikkö (Biehn) ja naikkonen julistavat kuolematonta rakkauttaan miehen lähtiessä lähes varmalle itsemurhatehtävälle. Luonnollisesti sankarit jäävät henkiin, mutta vähemmän tärkeät joukkion jäsenet uhrataan draaman nimissä. Vuorossa on enää onnellinen loppu ja lopputekstit, kiitos ja hyvästi.

Ohjaaja Lewis Teague on räpeltänyt kokoon aivottoman toimintaelokuvan, joka sisältää tarkkaan määrätyt osuudet ammuskelua, macho bullshittiä, hempeilyä ja jenkkipropagandaa. Hyvä on, huonompiakin virityksiä on silmien edestä soljunut, mutta tätäkin elokuvaa varten aivot täytyy asettaa täysin nolla-asentoon. Jotain hyvääkin muuten mitään sanomattomasta elokuvasta löytyy: aseiden äänet on käsitelty tietokoneella jälkeen päin, ja erilaisten konetuliaseiden rytinä on aika mielenkiintoista kuunneltavaa. Todelliselta äänet eivät toki tunnu sekuntiakaan, mikä pätee myös muuhun elokuvaan.

Petri Teittinen



The Adventures of Robin Hood



Amiga, ST, PC
Millennium

Robin Hood on varmasti yksi omalaatuisimmista seikkailupeleistä, mitä koskaan on tehty. Ensinnäkin pelaajalla ei ole aavistustakaan mitä pelissä pitäisi tehdä, ja jos jotain tekee, seurauksia on vaikea ennakoida.

Robin ja kumppanit harhailevat yläviistosti kuvatussa minimaailmassa, jossa sotilaat, munkit, talonpojat ynnä muut häärivät arkisissa askareissaan. Aluksi pelissä ei näytä olevan päätä eikä häntää, sillä sankari on varsinainen veijari. Hetkeksikin yksin jäätyään hän alkaa heti puuhata omiaan. Hän harjoittelee jousella ampumista, kipaisee seuraamaan tärkeitä tapahtumia, kuten hautajaisia tai hirttäjäisiä, tai pahimmassa tapauksessa tekee sopimattomia kolttosia järjestäen itsensä hirteen. Myöskään toimintaikoneita klikkailtaessa ei voi koskaan olla täysin varma lopputuloksesta. Esimerkiksi puheikonin valitsemalla joko heittäydytään juttusille tai lähdetään seuraamaan paikallista asukasta.

Persoonallisesti käyttäytyvä sankari on sinänsä näppärä keksintö, mutta pelin muu toteutus lievästi onnahtelee. Jousen käyttäjänä Robin ei tosiaankaan ole maineensa väärti, sillä ensin pitää vaivalloisesti asettaa vihollinen linjaan pysty- tai vaakasuunnassa ja sitten odotella monta piinallista sekuntia uuden nuolen kaivamista esiin. Esimerkiksi asukkaita terrorisoivan lohikäärmeen ampumisesta on seurauksena vain joutuminen lounaaksi. Toiminnoista löytyy lisäksi miekkailua, varastamista ja antamista, kuten kyseisen sankarin toimenkuvaan kuuluu. Ja seikkailun edetessä näkyviin ilmaantuu uusia ikoneita.

Robinin lopullisena päämääränä on linnan valtaaminen takaisin Nottinghamin sheriffiltä, mikä sekin selviää vasta sinetöidystä vihjelappusesta. Pelaajalle annettu vapaus tehdä haluamiaan asioita vapaassa järjestyksessä lisää mielenkiintoa, mutta on samalla rasite. Ihmiset kun ovat tottuneet siihen, että peli etenee suht suoraviivaisesti ja kaikki väännetään rautalangasta.

Jukka Tapanimäki

Testattu	Amiga
Grafiikka	78
Äänet	77
Pelattavuus	70
Vetovoima	80

80

Leffapelit



© Finnkino

Terminator

PC
Bethesda Softworks/ U.S. Gold

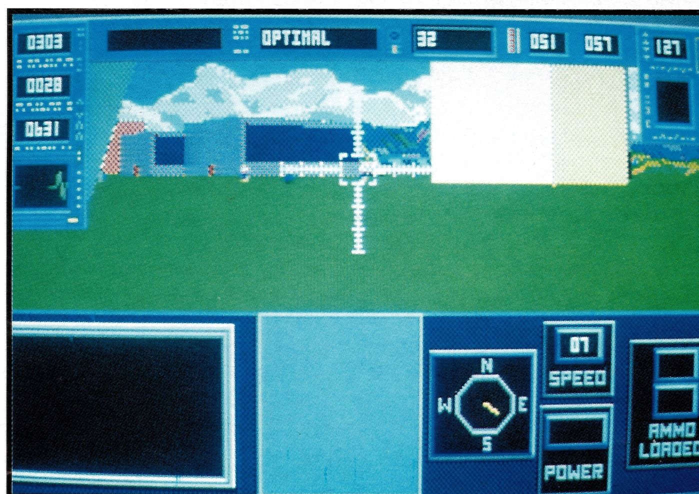
Jos on olemassa joku, joka ei ole Terminatoria nähnyt, niin voi raukkaa! Kysymyksessähän on paitsi Arnold Schwarzeneggerin läpilyönti-elikuva myös yksi kaikkien aikojen parhaimpia scifi/toimintapätkiä.

Pelaaja voi valita alter egokseen joko T-800-mallin Terminatorin tai Kyle Reesen, jolloin lopullinen päämäärä luonnollisesti on joko Sarah Connorin reittäminen tai Terminatorin terminoiminen. Kaksi pelaajaa voi linkittää koneensa kaapelin avulla.

Itse pelissä pelaaja dumpataan San Franciscoon, ja tarkoitus on löytää aseita, rahaa, muita varusteita ja Sarah Connor. Autoja voi kaappailla matkan jouduttamiiseen, ja autoissa on jopa käsi- tai automaattivaihteet. Optoita ja toimintoja riittää kymmeneen kevyempään peliin. Aseita muun muuassa on lukuisia erilaisia aina pyssyistä Stinger-ohjuksiin.

Raa'at pelaajat voivat ammuskella siviilejä, jolloin pieni animaatio näyttää kuolevia ihmisiä, tai jopa ajaa autolla päälle digitoidun rääkäisyn kera. Piristävää, vaikka kukkahattutädit tietysti huolestuvat.

Mutta sitten mennäänkin metsään niin että rytisee. Ensinnäkin neula löytyy heinäsuovasta huomattavasti helpommin kuin Sarah Connor San Franciscosta, ja toisekseen pelin suunnittelu jättää rutkasti toivomisen varaa. 3D-vektorigrafiikan on ohjelmoinut joku rähmäkäpälä, sillä jopa 25 Mhz:n 386:ssa se on kankeaa ja nyppivää. Toisekseen hiiren olemassaolo on unohdettu täysin, joten ampuminen on todella kankeaa, ja esimerkiksi karttaa käytetään kursorinappuloilla, herra J.!. Pelaamista voi simuloida sillä, että pistät kaverin toiselle puolelle kaupunkia ja menet itse toiselle puolelle. Sitten kaverisi välttelee sinua ja sinä haet. Eri jännää, nicht war?



Peli alkaa toistaa itseään jo pienen pelailun jälkeen, ja sitten pelin hylkää sanomatta "I'll be back".

Nnirvi

Testattu	386/VGA
Grafiikka	75
Äänet	80 (SB)
Pelattavuus	75
Vetovoima	70



ELOKUVA

Ohjaus: James Cameron

Kun puolustusjärjestelmistä vastaava tietokone Skynet saavutti yht'äkkiä "Ajattelen, siis olen" -asteen, siirtyi ihmiskunta "Skynet ajattelee, me emme enää ole"-asteelle, kiitos Skynetin käynnistämän ydintuhon. Tuhkasta nousivat koneet ja päämäränä oli viimeistenkin rippeiden terminoiminen. Mutta esiin nousi John Connor, mies joka opetti ihmisille vastarinnan ja sai tapahtumat kääntymään.

Siispä Skynet lähettää menneisyyteen T-800-sarjan kyborgin, jonka tehtävä on nitistää Sarah Connor ennen kuin John on edes pilke tulevan isän silmäkulmassa. Viime hetkessä onnistuu John Connor lähettämään äitinsä turvaksi Kyle Reesen, ja 80-luvun San Fraciscossa alkaa lyijy lentää.

Terminator on uskomattoman jämerä elokuva, jossa Arnold S. uskomattoman jämeränä kyborgina paitsi teurasti yhden diskon, poliisiaseman ja kaksi Sarah Connoria (plus muita) myös kaikki häneen kohdistuvat "nuija kehonrakentaja" -pilkat. Tapahtumat etenevät kuin raskas tankki, ja juonessa ei juuri ole aukkoja. Todellinen klassikko.



Terminator 2
The Judgement Day

ST, Amiga, C64
Ocean

Vaikka kuinka yritimme ei Terminator 2 ehtinyt ilmestyä ennen Pelikirjan painoonmenoa. Tämä arvostelu pohjautuu lyhyeen demoon, lehdistömateriaaliin sekä siihen, mitä Ocean esitteli European Computer Showssa. Siksi arvosanoja ei ole annettu.

Peli alkaa beat'em-up-jaksolla, jossa T-800:n täytyy pysyä hengissä tietty aika voittamatonta T-1000:tta vastaan. Lukuunottamatta isoja spritejä kysymyksessä on tuikitavallinen hakkauspeli. Seuraavassa osassa ajellaan ikuisuus moottoripyörällä John Connor takapenkillä ja T-1000 rekan kanssa perässä. Ruutu scrollaa vertikaalisesti ja Spyhunter tulee jotenkin mieleen.

Kolmannessa osassa on mahdollisuus kerätä lisäenergiaa korjaamalla Arnoldin käsi puzzle-tyyliin paloja liu'uttamalla. Tämä kohtaus kuuluu kyllä ensimmäiseen elokuvaan, mutta ohjelmoija halusi sen välttämättä mukaan. Neljäs osio on sivultapäin kuvattu Sarah Connorin pako mielisairaalasta vapauteen. Sairaala on sokkeloinen ja vartijoitakin hakataan.

Sitten T-800 ja T-1000 tappelevat jälleen, seuraavaksi korjataan Arnoldin naama lisäenergian toivossa. Peli jatkuu taistelulla SWAT-osaston kanssa Cyberdyne Systemsin laboratoriossa neljännen tason malliin, mutta ampumisella terästettynä. Taso kahdeksan on taas Spyhunter-mallista rallaamista SWATin pakettiautolla, T-1000 helikopterin kanssa perässä. Osio päättyy, mikäli Sarah saa ammuttua kopterin alas. Ja viimeisessä osassa T-800:n metallirunko ja T-1000 beatemuppaavat viimeisen kerran.

Toimintajaksojen grafiikka ei näytä erikoiselta, mutta onpahan mukana digitoituja kuvia filmistä sentään.

Siitä huolimatta Terminator 2 kuulostaa siltä että a) se on kaikkien listojen kärjessä ja b) se on kokoelma vanhoja kliseitä. Kuusnelosversio ilmestyy muuten moduulina.

Nnirvi

ELOKUVA

Ohjaus: James Cameron

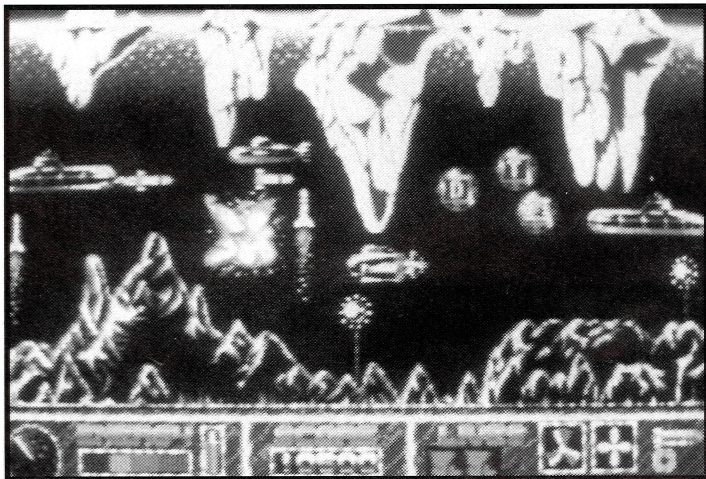
"I'll be back", lupasi T800 Terminator I:ssä. Nyt lupaus lunastetaan ja aikamoisella rytinällä! James Cameronin (Terminator, Aliens, The Abyss) jatko-osa pääsi historian kirjoihin ylittämällä budjetissaan 100 miljoonan dollarin rajan sekä lyömällä kaikki mahdolliset myyntiennätykset.

Mitä voi odottaa elokuvalta, minkä pelkkä efektibudjetti on massiiviset 17 miljoonaa dollaria (noin 70 miljoonaa markkaa)? Ainakin todella upeata tietokoneanimaatiota, josta suurin osa on kulutettu uuden terminaattorin, T1000:nnen, luomiseen valkokankaalle. Lopputuloksena Robert Patrickin näyttelemä T1000 välittyykin katsojalle äärimmäisenä tuhokoneena, jota ei voi pysäyttää mikään. Siksi T2:n esitysajasta suuri osa kulutetaankin erityylisissä takaa-ajokohtauksissa, kun T1000 metsästää Sarah ja John Connoria, joita uudelleenohjelmoitu T800 (Schwarzenegger) suojelee.

T2 ei yritä mitenkään puolustella sitä, että uhraamalla aikaa käsikirjoituksen tutkimiseen löytää äkkiä montakin silkkaa mahdottomuutta. Mutta ajassa hyppiminen onkin liian vaikea käsite mietittäväksi ja tarkemmin tutkittavaksi. T2 on silkkaa nannaa toimintaelokuvien ystäville, ja todellinen värin ja äänen hyökkäys silmiä ja korvia kohtaan. Kaiken muun, kuten yhteiskuntakritiikin, taiteen ja piilomerkitykset, voi unohtaa. Käykää katsomassa se; minäkin kävin, ja monta kertaa.

Petri Teittinen

Leffapelit



The Hunt for Red October

Amiga, PC, 64
Grandslam

Neuvostokuoro alkaa laulaa vallankumouksen laulua. Suuret dieselmoottorit hyrähtävät käyntiin. Neuvostokansan ylpeys - äänetön, salainen, tappava ohjusvene Punainen Lokakuu valmistautuu neitsytpurjehdukselleen.

Sukellusveneen kapteenin, Vilnan laivastokoulun opettajan Marko Ramiuksen suunnitelmat eroavat Puolueen antamista. Veneen koko päällystö on päättänyt loikata länteen ja viedä paatin myötäjäisinään. Kun periskooppi painuu pinnan alle, käynnistyy historian suurin ajojahti, Punaisen Lokakuun metsästys.

Tom Clancyn kirjan ilmestyttyä muutama vuosi sitten, pulpahti aiheesta sukellussimulaattoripeli. Onhan kirjailija siviilissä sotapeliasiantuntija, ja ollut mukana maailman parhaan strategiapelin, Harpoonin, kehittämisessä. Viime vuonna kirjasta tuli leffa ja leffasta tietenkin lisenssipeli.

Uusi peli aiheesta olisi saanut jäädä tekemättä, sillä se pohjautuu elokuvan toimintakohtauksiin ja niihinkin löyhästi. CIA:n erikoisagentti Jack Ryan yrittää ensin päästä helikopterista köydellä USS Dallasille, sitten navigoidaan napajäätikkötunneleissa, pyöritään ympyrää ja torpedoidaan Punalaivastoa Pohjois-Atlantilla.

Grafiikka on nopeasti Dpaintilla väsätyn näköistä, äänipuoli pelastaa jonkin verran. Pelattavuus vaihtuu alipelistä toiseen aina puuduttavammaksi. Kirja ja elokuva olivat oikeutettuja menestykseen, tämä ei suoraan sanoen ole.

Tony Ihander

Testattu	Amiga, 386
Grafiikka	77
Äänet	80
Pelattavuus	65
Vetovoima	58

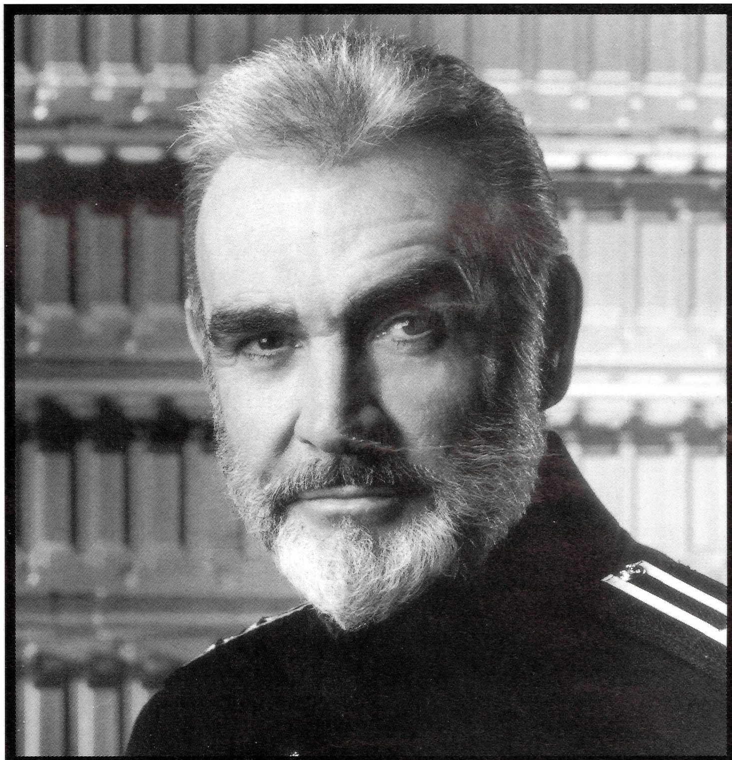
62

Tom Clancy

Tom Clancy ei liene enää tuntematon nimi kenellekään, mutta Punaisen Lokakuun metsästyksen ilmestyessä oli. Vaan ei kauaa.

Clancyn bestseller-asema on näitä luonnon suuria arvoituksia: hän kirjoittaa kyllä vetäviä juttuja, mutta rikkoo Pyhiä Sääntöjä vastaan: ei seksiä, hyvin vähän väkivaltaa, mutta sitäkin enemmän Armeijan lyhenteitä ja sotilastekniikkaa, jonka ansiosta jotkut yksinkertaiset ihmiset voivat pitää kirjoja kuivakkaina ja tapahtumaköyhinä. Ja sankari Jack Ryankin on historian professori, onnellisesti naimisissa, ja yleensä vain vilahtaa kirjoissa ohimennen.

Kirjassa kapteeni Marko Ramius kaappaa Red October-luokan ohjusveneen, ja pian perääsä on sekä Yhdysvaltain mutta etenkin Neuvostoliiton laivasto. Miehistökin pitäisi pitää tietämättömänä asoiden oikeasta laidasta. Clancy kirjoittaa hyvin, ja bonuksena lukija oppii muutaman kouluaineen verran ydinsukellusveneistä.



ELOKUVA

Ohjaus: John McTiernan

Sangen tapahtumaköyhästä ja kuivakkaasta kirjasta on vaikeaa tehdä mielenkiintoinen, jännittävä, viihdyttävä ja HYVÄ elokuva. Kuitenkin ohjaaja John McTiernan on onnistunut suorastaan ihailtavan hyvin. Mikään ihme se ei ole, kun tietää että miekkosen kaksi edellistä elokuvaa ovat Predator ja Die Hard.

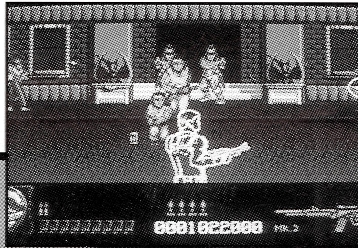
McTiernan pysyy varsin uskollisena Clancyn kirjalle, edes amerikkalaisen elokuvan Pakollista Naista ei ole lisätty soppaan.

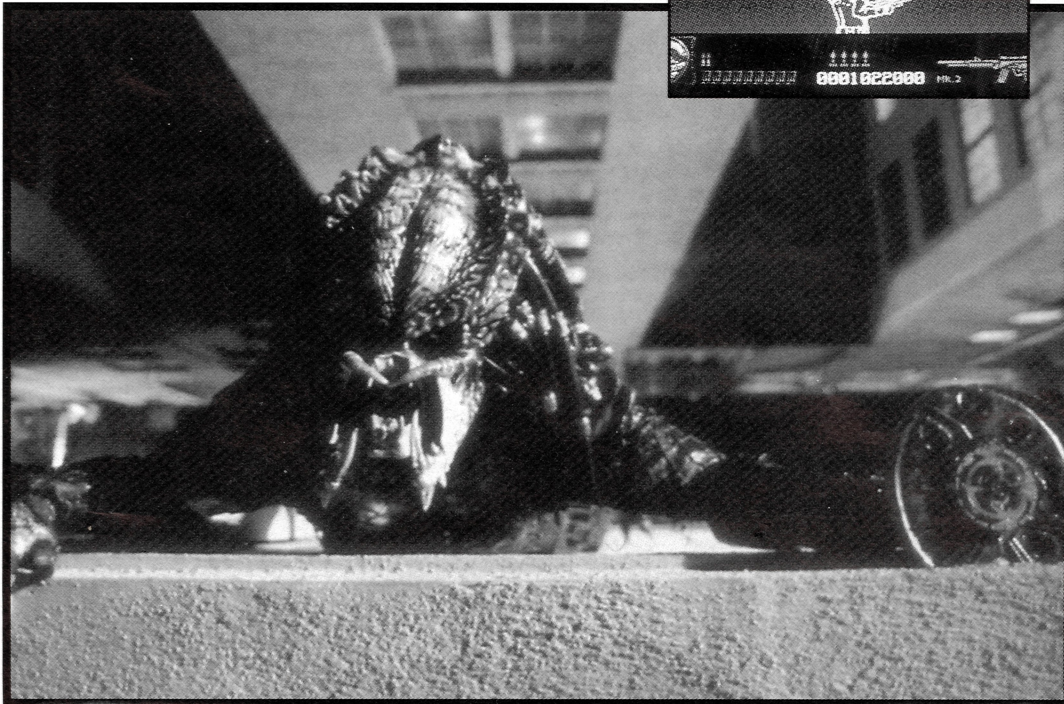
Sean Connery on jälleen kerran loistava, eikä kukaan muukaan tunnu näyttelevän alle taitojensa. Filmi kulkee juohevasti, eikä lähes kaksituntinen elokuva pitkästytä kertaakaan, saatika tunnu 120 minuuttiselta. LoFi/mono-videonauhurin omistajat eivät osaa edes aavistaa mitä menettävät äänipuolella, sillä onhan elokuvan ääni melkein yhtä tärkeä kuin kuva. HFTRO tarjoilee mainion Dolby Surround-äänen ja sopivalla laitteistolla nautittuna sen äänet yhdessä kuvan kanssa kehittävät käsinkosketeltavan jännitteen katseluhuoneeseen.

HFRO on jämerä trilleri, joka pitää ainakin teknofriikit tiiviisti ruudun ääressä seuraamassa sukellusveneiden kuurupiiloa. Chucknorrisin ja sylvesterstallonen ihailijat puolestaan menevät vaihtamaan Lokakuun uusimpaan Teräksen Kova Tappajaninja Suoraan Helvetistä tai Parkkipirkko-opisto 9-elokuvaan.

Petri Teittinen

Predator 2





C64, ST, Amiga
Imageworks

Toimituksen tunnetusti suuri esikuva Arnold Schwarzenegger huseerasi aikoinaan onnistuneesti viidakossa ottaen yhteen avaruudesta tulleen metsästäjän kanssa. Kymmenen vuotta myöhemmin toinen Predator saapuu Los Angelesiin elokuvan kakkososassa. Filmi sijoittuu silminnäkijätodistusten mukaan luokkaan toisen luokan kakkososat eli Robo/Robo II ja Die Hard/Die Hard II.

Pelinä Predator 2 on lähes susi, tarkemmin määriteltynä Operaatio Susi. Harrigan liikehtii etualalla ääriviivakuviona ja Uzi laulaa. Kentältä saa lisää ammuksia, parempia aseita ja lisää energiaa. Viattomat ohikulkijat voidaan myös laskea jonkinlaiseksi uudistukseksi. Säälimättömiä miehiä harmittaa liiallisen ohikulkijalahtauksen aiheuttamana gameover.

No entäs itse herra Predator? Häntä ei ensin edes näy, vain huuto todistaa osumasta ja sen jälkeinen päällekäyminen harmistuksesta. Predatorista on itse asiassa alussa hyötyä, koska se liikehtii taustalla ja tappaa pahoja jätkiä. Lopussa sitten otetaan yhteen iiison predatorlauman kanssa ja hups! Yllättäen peli onkin läpi ilman sen suurempia näyttäviä loppukehuja tai vastaavaa.

Predatorin Amiga-version grafiikassa on hauskoja oivalluksia. Metrotunnelissa vilistää juna ohi ja valoihin osuminen aiheuttaa pimennyksen, hotelliosuudessa voi ainakin yhdessä kohdassa tuhota kalustoa. Muuten animaatio on sellaista hyvää keskitasoa.

Äänipisteet rapisevat ennen kaikkea wanhasta helmasynnistä. Musiikki on hyvää, mutta sen aikana ei ole efektejä. Ja jos valitsee efektit, niin Hämmästyttävä Kurnukivääri lähinnä naurattaa, ja muutenkin efektit ovat ponnettomalla puolella. En tiedä, mikä on yleinen kanta, mutta peleissä kunnon ääniefektit ovat tärkeämpiä kuin musiikinluritus.

Predator 2 on hauska joskin aivan liian vaikea OpWolf-klooni. Kentät ovat ylipitkiä, ja pyssynruokaa tulee kohti sellaisella intensiteetillä, että vain OpWolfin silmät kiinni läpäisevät omaavat siedettävät mahdollisuudet. Tai sitten ne, jotka tietävät mitä paussi päällä pitää kirjoittaa. Yhteydet elokuvan kanssa ovat satunnaisia, mutta kukapa muuta nykyään odottaakaan.

C64-versio vetää itse asiassa pitemmän korren. Vaikeustaso on huomattavasti inhimillisempi, kuten pitääkin, sillä kuusnepa on joystick-ohjattu. Tietysti suurin määrä graafisia kikkailuja on jäänyt pois, mutta muuten grafiikka on ihan onnistunutta. Musiikki on aika kamalaa, kuulanruiskun rutkutus pesee Amigan mennen tullen.

Puffimielessä: amerikkainen Dark Horse -sarjakuvakustantaja julkaisee Predator-sarjista, joka on erittäin hyvä. Eli kun X-variaatiot eivät enää innosta, niin maailma on täynnä vaihtoehtoja.

PS. loppumattomat elämät Amigassa saa, kun pistää pausen päälle ja kirjoit

Nnirvi

Testattu	Amiga	C64
Grafiikka	78	76
Äänet	70	80
Vetovoima	75	75
Pelattavuus	80	80

75 79

ELOKUVA

Ohjaus: Stephen Hopkins

Oh-oh, Die Hard 2 -efekti täydessä vauhdissa! Tämä tarkoittaa sitä, että kun suomalainen Renny Harlin nappasi Die Hard 2:n ohjakset käsiinsä, ei kukaan tiennyt mitä odottaa. Ensimmäiset raportit kuvauspaikoilta ja tähtien haastattelut lupasivat mahtavaa toimintapätkää, mutta kuinkas kävikään? Die Hard 2 oli toiminnastaan huolimatta uskomattoman tylsä ja typerä elokuva. Aivan samalla tavalla on käynyt Predator 2:lle.

Stephen Hopkins (A Nightmare on Elm Street V) on ohjannut visuaalisesti ajoittain erittäin näyttävän elokuvan, mutta plussat jäävätkin sitten suurinpiirtein siihen. Suurin virhe oli ensinnäkin tehdä Predatorille jatko-osa. Toinen virhe oli tehdä jatko-osa ilman Schwarzeneggeriä. Kolmas virhe oli heittää pääosaan viisissäkymmenissä oleva, kaljavatsainen Danny Glover (Tappava Ase I ja II). Toki Die Hard I:n viljelemä antisankari-linja on joskus OK, mutta ei tässä elokuvassa.

Juoneltaan Predator 2 on ykkösosa uusiksi, mutta eri ympäristössä. Ammuskelua ja väkivaltaa on suunnilleen yhtä paljon kuin ykkösessä, mutta aika kiltisti tehtynä. Valaistus on hieno, kuten kuvauskin. Glover osaa toki näytellä, mitä ei voi sanoa sivuosien näyttelijöistä. Onnettoman dialogin henkiinherättäminen olisi vaatinut aivan toisen tasoisia näyttelijöitä.

Ohjaaja on katsellut Cameronin Aliensia ahkerasti, sitä todistaa teurastamokohtauksen lähes suora kloonaus Aliensin ilmakehäprosessori-kohtauksesta. Huvittava viittaus kyseiseen elokuvaan löytyy myös elokuvan loppumetreiltä, missä näytetään Predatorin palkintokaappia. Predator on kerännyt kohtaamiensa lajien pääkalloja, ja kuinka ollakaan, joukosta löytyy myös Alienin pääkallo. Ei ihme, että huhutaan elokuvasta Aliens vs. Predators, etenkin kun Dark Horse julkaisi samannimistä sarjakuvaa.

Predator 2 ei koskaan yllä ykkösosan tasolle, mutta kyllä sitä katselee paljon mieluummin kuin jotain Julia Robertsin lässyä tai aivottomia Poliisiopistoklooneja.

Ratkaise

Larry V



Julius Bigg ja Passionate Patti keskustelevat Valkoisessa talossa oikeudenkäynnistä pornoa vastaan.

Mafian jäljillä

●● Leisure Suit Larryn seikkailut ovat edenneet jo viidenteen osaansa. Tai oikeastaan neljänteen, mutta neljäs osa on hypätty yli. Miksikö näin on käynyt? Se, ja paljon muuta selviää, kun pelaat pelin läpi seuraamalla tämän jutun ohjeita.

On erittäin todennäköistä, että Larry 5:stä löytyy vielä paljon sellaista, mitä tässä jutussa ei käsitellä mitenkään, mutta ainakin pelin pääsee tällä tavalla läpi.

Päävideonauhanpyyhkijä (Betamax-osasto)

Pomosi (Silas Scruemall) toimistoon kaivataan kahvia. Larryn ensimmäinen tehtävä on siis napata kahvipannu ja kiikuttaa se pomolle. Larrylle ominaiseen tyyliin hän tupeloi kahvin kaatamisen totaalisesti, ja Silas "hieman" hermostuu todeten, ettei edes Amerikan seksikkäin nainen haluaisi olla Larryn kanssa missään tekemisissä. Mutta siitä hän saakin loistavan ajatuksen ja pistää Larryn ottamaan selvää finalistikolmikosta. Larry saa taskukokoisen videokameran, jolla pitää tallentaa finalistien touhut, salaa tietysti. Mutta on erittäin tärkeää, ettei Larry missään vaiheessa paljasta tytöille kuka on, sillä sehän pilaisi koko homman.

Sitten Larryn täytyy etsiä tyttöjen kansiot. Hän menee eteishallista yläreunassa näkyvästä ovesta sisään ja tulee arkistoon, jossa hän tutkii arkistokaappeja, kunnes löytää oikean kaapin. Michellen kansiosta löytyy New Yorkissa sijaitsevan Hard Disk Cafen lautasliina, Lanan kansiossa on Tramp Casinon tikkuaski ja Chi Chin kansiossa Doc Pulliam -nimisen hammaslääkärin käyntikortti. Ennen poistumistaan Larry nappaa vielä pöydällä olevasta kojeesta AeroDorkin kultakortin.

Larry palaa omaan "työhuoneeseensa". Pöydällä on radionauhuri, jolla voi kuunnella pelin kaikki musiikit etukäteen, jos huvittaa. Ruudun oikeassa yläreunassa on tynnyri, josta valuvalla desinfiointiaineella voit pestä kätesi. Larry löytää pöytälaatikosta videokameran laturin, ja samasta huoneesta löytyy myös videokasetteja kameraan. Larry käyttää jokaisen nauhan (3 kpl, yksi per finalisti) pöydällä makoilevassa degausserissa saadakseen ne tyhjiksi (Videokamera on niin pieni, että se ei osaa itse pyyhkiä nauhoja).

Laturin Larry lataa kahvinkeittimen vieressä olevasta seinäpistokkeesta. Katsomalla vähän

väliä kameraa näkyy varaus. Mittarin sanoessa 100 % on kamera käyttökunnossa. Muista työntää nauha kameraan.

Vain dorkat lentävät AeroDorkalla

Jos kaikki on sujunut tähän mennessä hyvin, pitäisi PornProdCorpin pihalla Larrya odottaa limusiini. AeroDorkin kultakorttia näyttämällä limusiini kuljettaa Larryn lentokentälle.

"Samaan aikaan toisaalla:" Mafian päättäjät päättävät hankkia TV-sarjalleen paljon julkisuutta rahoittamalla CANEn (Conservatives Against Nearly Everything) toimintaa huomattavalla avustuksella, jotta CANE voi siten nostaa TV-sarjasta hirvittävän metelin. Lopputuloksena ensin TV-sarja myy kuin häkää ja sitten kongressi kieltää kaikenlaisen pornon televisiosta. Näin mafian omat pornovideot ovat taas kuumaa tavaraa videomarkkinoilla.

Lentokentällä klikkaa kädellä oven vasemmalla puolella olevaa automaattia. Työnnä AeroDork-kortti reikään ja valitse listasta New York, mutta katso tarkkaan mikä on New Yorkin koneen lähtöaika, sillä nyt peli suorittaa turvatarkistuksen. Automaatti sylkäisee Larryn lipun ja kultakortin, ja Larry jatkaa ovista ulos lentoasemalle.

Vip lounge -ovi aukeaa näyttämällä seinällä kääntyilevälle videokameralle kultakorttia, ja Larry pääsee "Todella Tärkeiden Henkilöiden" odotussaliin. Kun Now boarding -teksti syttyy, tuuppaa lentolippusi oven oikealla puolella olevaan reikään ja pääset lentokoneeseen. Lentomatkalla Larry nukahtaa ja peli siirtyy seuraamaan Pattin seikkailua.

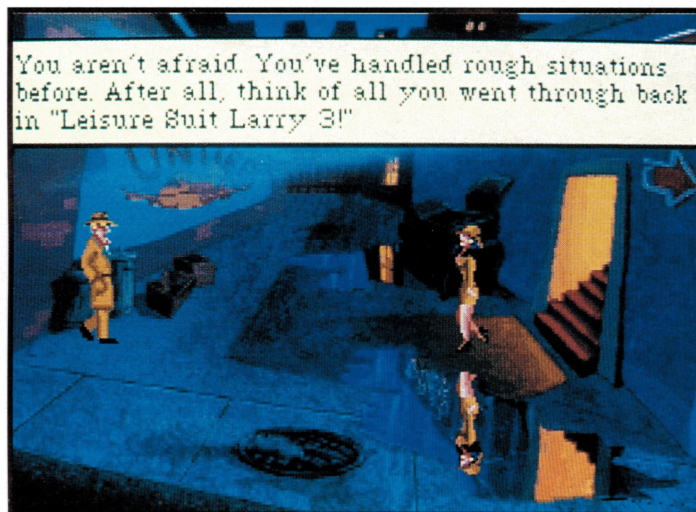
Nimeni on Patti, Passionate Patti

Patti-parka soittaa pianoa sumuisessa Piano Pit -kapakassa ja saa sieltä lopputilin. Poistuessaan kapakista hänet yhyttää FBI:n tarkastaja Desmond, joka tarjoaa Pattille työtä FBI:n agenttina. Patti suostuu ja hänet kiidätetään varustettavaksi FBI:n laboratorioon.

Mene yksi ruutuu oikealle, niin saat kontaktitiedot. Puhelinnumeron (556-2779, voi toki olla eri joka pelissä) kirjoitat muistiin, jos sinun tekee mieli soittaa autosta pomollesi. Seuraa Bond-parodia ja huvittavan terveystarkastuksen jälkeen pääset viimeinkin ohjaimiin.



Piano Pitin manageri antaa Pattille lähtöpassit, koska hän soittaa liian hyvin.



Patti tapaa FBI:n tarkastajan Desmondin, joka tekee hänelle ehdotuksen, josta ei voi kieltäytyä.

Patti seisoo gynekologin oven ulkopuolella. Pöydällä on DataMan ja kaksi siihen kuuluvaa kasettia, jotka hän ottaa kuten myös vasemmalta löytyvät tykkirintaliivit. Yläreunan ovesta pääsee limusiiniin. Patty pistää heti Reverse Biazin kasetin DataManiin ja näyttämällä laitetta kuljettajalle alkaa matka kohti Shillin toimitaloa. Ennen kuin Patti nukahtaa hän nappaa shamppanjapullon telineestä. Sitten kontrolli siirtyy taas Larryyn, joka saapuu New Yorkiin.

Ensimmäinen finalisti

Larry pyyhältää VIP-huoneesta odotussaliin. Heti oven oikealla puolella on keräyslaatikko, jossa Larry kähveltää kolikon puhelinta varten. Vasemmalla on mainoksia, joista löytyy limusiinipalvelun puhelinnumero (552-4668). Limusiinin saavuttua oven eteen Larry astelee autoon, näyttää kuljettajalle Hard Disk Cafen lautasliinan ja ottaa sohvalta talteen jonkun unohtaman kansion.

Hard Disk Cafe ja tilanteen tallennus. Larry astelee sisään, tarkastelee hetken vanhoja tietokoneita ja keskustelee sitten hovimestarin kanssa tarjoten hänelle rahaa (kansiosta löytyi). Hovimestarin antamalla reikänauhalla pääsee seuraavaan huoneeseen syöttämällä sen oven vasemmalla puolella olevaan koneeseen.

Vapaa pöytä keskellä ruutua on sinun. Larry ottaa talteen kaiken minkä irti saa ja hetken kuluttua Michelle Milken kävelee hänen ohitseen Herman Hollerith -huoneeseen, jonne Larrynkin pitäisi päästä. Reikänauha ei sisällä tarpeeksi oikeuksia, minkä antiikkinen kone tekeekin selväksi. Hovimestari ohjelmoi oikean nauhan, kun saa kansiosta löytyvät luottokortit. Reikänauha syötetään molempiin koneisiin ja pääsy Hollerith-huoneeseen on Larryn.

Larry käy istumaan tarjoiluvaunun ääreen, tarkistaa että kamerassa on nauha ja puhuu Michellen kanssa niin kauan, että hän kutsuu Larryn nauttimaan jälkiruokaa kanssaan. Larry jatkaa keskustelua ja pian videokameraa tarvitaan.

Sammuta nauhuri, soita limo ja kävele pihalle. Astu limusiiniin ja näytä kuskille AeroDork-korttia. Larry palaa lentokentälle ja ostaa lipun Atlantic Cityyn. Lentokoneessa Larry nukahtaa taas ja siirryt ohjaamaan Pattia, joka on saapunut Shillin toimitalon eteen.

CD-levyjä on vaikea soittaa takaperin

Patti menee sisään ja tutkii opastaulua kunnes löytää des Rever Recordsin kerroksen. Patti puhuu nukkuvalle miehelle, jotta tämä kutsuu hissin, jolla pääsee dRR:n toimistoon. Patti siirtyy kultalevyn ja levysoittimen ääreen, ottaa kultalevyn ja asettaa sen levysoittimeen. Hän valitsee kierrosnopeudeksi 33 1/3 kierrosta minuutissa. Vasemmanpuoleinen nappula aiheuttaa levyn soimisen takaperin, jolloin Soundbalsterin omistajat kuulevat saatanallisen viestin "Just Say Yes". Pattillä on todisteita dRR:ia vastaan: he myrkyttävät nuorison mielet ostamaan huumeita piilottamalla musiikkiinsa takaperin äänitettyjä viestejä. Mutta lisätodisteita tarvitaan.

Patti painaa stoppia ja ottaa levyn kun se pysähtyy. Mutta studiossa häärivä Reverse Biaz huomaa Pattin ja kutsuu hänet studioon. Kaikki on valmista äänitystä varten. Patti kävelee syntetisaattorin luokse ja Reverse Biaz ilmoittaa, että kyseessä on ensimmäinen otos. Koska sinulla ei tietenkään ole mitään tolkkua siitä, mitä pitäisi soittaa, voit vain plimputella huviksesi taustamusiikin päälle. RB ei luonnollisestikaan ole otokseen tyytyväinen, vaan komentaa toisen yrityksen. Sama toistuu. Kolmannella yrityksellä tietokone soittaa itse oikean melodian, ja Patti pääsee studioon RB:n kanssa kuuntelemaan onnistunutta otosta.

Patti keskustelee RB:n kanssa, kunnes yksi asia johtaa toiseen ja hän saa lopulta RB:n demonauhan, joka sisältää lisää takaperin äänitettyjä viestejä. Sitten äkkiä takaisin limoon, P.C. Hammerin kasetti DataManiin ja näytä DataMania kuljettajalle. Matkalla 'Patti nukahtaa taas ja siirryt ohjaamaan Larrya, joka saapuu juuri Atlantic Cityyn.

Larry V



Rullaluistelijakaunotar Lana Luscious kutsuu Larryn mutapainiin.

Kiihkeää mutapainia Larryn tyyliin

Odotussalista vasemmalle sijaitsevat peliautomaatit, joita Larry kokeilee kunnes saa kolikon. Hän lataa myös kameran virralla ja uudella kasetilla. Mainoksista löytyy limosiinifirman numero (553-4468). Hän soittaa limon ja näyttää kuljettajalle Tramp Casinon tikkuaskin. Kuljettaja vie Larryn kasinolle.

Larry rupattelee sekä ovimiehen että -naisen kanssa. Ennen pitkää tyttö kysyy, haluatko Larry kokeilla onneaan arvaamalla numero väliltä 1 – 10000. Syötä haluamasi numero, tyttö sanoo sinun arvanneen oikein, ja antaa sinulle 10 Tramp-taalaa. Sisällä Larry kävelee ensimmäisen vapaan peliautomaatin eteen. Tässä tilanteessa kannattaa tallentaa. Pistä pottiin kaikki rahasi ja yritä voittaa. Jos voitat, tallenna tilanne taas. Jos häviät, lataa edellinen tilanne. Jatka näin, kunnes sinulla on rahaa yli 800. Mene sitten ruudun oikeassa yläreunassa olevasta oikean puoleisesta ovesta.

Larry maksaa karjulle ja käy istumaan nähdäkseen "Märkä T-paita"-kisan. Sitten Larry siirtyy ulos ja oikealle kulkien laituria pitkin kunnes saapuu Ivana's -nimisen liikkeen luo. Hän keskustelee myyjättären kanssa ja vuokraa rullaluistimet, jotka pistää ulkona penkillä jalkaansa. Ja sitten Larry luistelee oikealle kohdaten Lana Lusciousin, toisen finalistin, ja keskustelu syntyy. Larry saa kutsun tulla seuraamaan mutapainia kasinolle ja ottamaan "hieman" ylimääräistä rahaa mukaasi. Palauta luistimet Ivana'siin.

Kasinolla Larry kytkee kameran päälle, menee isoon saliin ja keskustelee karjun kanssa. Larry saa mahdollisuuden päästä kehään, mutta se maksaa 500 taalaa. Jos sinulla ei ole tarpeeksi rahaa, mene pelailemaan. Täysin rahattomana käy taas arvaamassa oikea numero kasinon ulkopuolelta. Jos sinulla on tarpeeksi rahaa, tuuppaa ne vaatekaapin kokoisen matalaotsan kouraan ja kiipeä kehään, kun Lana tulee.

Siiten alkaa paini Lanan kanssa. Ruudulla vilahtelee erinäisiä ruumiinosia ja Larryn pitää mahdollisimman nopeasti napata ruumiinosista kiinni, jotta paini edistyisi. Kiihkeä kamppailu muuttuu nopeasti kiihkeäksi lemmiskelyksi ja vaatteet alkavat lentää. Valitettavasti paikalla on 500 katsojaa, mutta saipa Larry ainakin kuvattua Lanan toiminnassa.

Kytke kamera pois päältä ensimmäisen mahdollisuuden tullen. Lentokentälle pääset puhumalla ovimiehen kanssa. Näytä kuljettajalle AeroDork-korttisi ja lentokentällä osta taas automaatista lippu, tällä kertaa Miamiin. Larry sammahtaa koneessa ja Pattin seikkailut jatkuvat.

Pattin pahin painajainen, eli nakuna näköalahississä

Patti on K-RAP-radiotalon edustalta. Vastaanottoaula on tyhjä, joten Patti tarkistaa DataManinsa varmistaen että P.C. Hammerin kasetti on sisällä. Yllätys, siitä löytyykin oven salainen koodi (45954, mutta tämä voi vaihtua joka pelissä). Oven oikealla puolella olevaan laattaan syötetään koodi.

Patti saapuu toimistoon, nappaa pöydältä veitsen ja tiirikoi pöytälokeron auki. Pöydältä löytyy paperinpalanen, johon on kirjoitettu tärkeä numerokoodi. Koodi on erilainen joka pelissä, joten kirjoita se muistiin. Uudestaan tutkimalla pöydältä löytyy vielä tärkeä kansio. Kansion papereista Patti ottaa kopiot kopiokoneella, vaikka kone posahtaakin. Patti palauttaa kansion pöytälokeroon ja veitsen pöydälle, poistuen vasemmassa reunassa olevasta ovesta. Mikä luksuskäymälä! Patti päättää kokeilla suihkua, joka onkin hissi, jolla pääsee alakerran äänitysstudioon.

Patti pukeutuu hissin ulkopuolella oleviin vaatteisiin ja kävelee oikealle. Ruudun oikeassa reunassa on kaksi koodilukittua ovea. Ylemmästä pitäisi löytyä koodi oven aukaisuun. Hän kirjoittaa sen ylös, menee sisään ja ottaa päätyseinällä olevasta hyllystä tyhjän nauhan, jonka hän pistää vasemmassa reunassa olevaan nauhuriin. Patti operoi miksauspöytää niin monta kertaa että saa kuuluviin 2 Live 2 Screw:n keskustelun.

Sitten hän käynnistää nauhurin. (Jos tämä ei heti onnistu, räplää vielä hieman miksauspöytää ja kokeile sitten uudelleen.) Patin onnistuttua viereisessä studiossa äänittävä P.C. Hammer huomaa, että jotain on vialla. Hän työntää valtavan mikrofonitelineen studiosi oven



Tramp Casinon kolikkoautomaateista voi kerätä omaisuuden.

eteen ja Patti on ansassa.

Ikkunasta Patti näkee P.C.:n naputtelevan hissin koodin (sinun ei tarvitse kirjoittaa sitä muistiin, Patti muistaa sen automaattisesti myöhemmin). Ensin Patti kelaa nauhan alkuun ja ottaa sen talteen. Sitten Patti tarttuu mikkiin ja ja lisää miksauspöydästä äänenvoimakkuutta. Vetäisemällä kolmeviivaisen C:n mikrofoniin studion ikkuna paukahtaa palasiksi ja Patti on vapaa. Seuraa hetki itsenäistä toimintaa, ja sitten Patti pääse limoon nukkumaan.

Missä ihmiset maksavat paljon rahaa kokeakseen kipua?

Larry puolestaan saapuu Miamiin ja kähveltää kolikot juoma-automaatista. Sitten hän lataa kameran ja vaihtaa nauhan. Mainoksista löytyy kaksi numeroa. Ensin löytyy ilmoitus, jossa luvataan ulkomaalaisille Vihreä Kortti, jolla vierastyöläiset voivat laillisesti tehdä töitä USA:ssa. Kirjoita numero (554-1272) talteen ja jatka mainoksien lukemista, kunnes löydät limusiinipalvelun numeron (554-8544). Ensin Larry tilaa auton ja sitten Vihreä Kortin. Ääni lupaa toimittaa kortin lentokentän edessä sijaitsevaan roskakoriin, ja pyytää jättämään tilalle 10000 pesoa. Larry menee ulos ja näkee automaatin vieressä roskakorin, josta hän ottaa Vihreän kortin. Larry näyttää limokuskille Doc Pulliamin käyntikorttia, jolloin auto vie hänet hammaslääkäriin.

Nyt Larrylla on kaksi mahdollisuutta päästä lääkärin vastaanotolle. Joko hän ottaa liinan (oikea alanurkka) ja kietoo sen päänsä ympärille, tai istuu vasemmassa ylänurkassa olevalle tuolille ja soittaa puhelimella vastaanotolle (554-3627).

Jos kiedot liinan pääsi ympärille, kytke ensin kamera käyntiin, ja puhu sitten ikkunan takana istuvalle naiselle. Hän päättelee liinastasi ja mokelluksestasi, että olet kovissa tuskissa ja päästää sinut heti vastaanotolle.

Jos taas soitat puhelimella, kytke soiton jälkeen kamera päälle, puhu naiselle ja mene ovesta. Larry löytää itsensä hammaslääkärin tuolista. Paikalle tulee Chi Chi Lambada, kolmas finalisti. Larry keskustelee hänen kanssaan, jolloin käy ilmi, että hän on laiton siirtotyöläinen, jolloin tietenkin Larry antaa hänelle Vihreän kortin. Kiitollisena hän kutsuu Larryn alakerrassa sijaitsevaan kuntokerhoonsa.

Lemmentouhuista ei sattuneesta syystä tule mitään, mutta Larry saa ainakin jonkin verran kuvaa Chi Chi:stä.

Normaalirutiinilla (kamera pois, soita limo, näytä kortti) Larry pääsee lentokentälle. Nyt hän ostaa lipun Los Angelesiin.

Larry pelastaa varapresidentin äidin

Koneessa Larry nukahtaa jälleen, mutta herää karmivaan todellisuuteen, kun kone vaihtaakin suuntaa todella radikaalisti. Larryn elämä alkaa vilahdella hänen silmiemsä edestä, kun kaiuttimesta tulee kuulutus "kaikki lentokokemusta omaavat ilmoittautukoot välittömästi ohjaamossa!". Larryhan on aikoinaan myynyt lentosimulaattoreita ovelta ovelle, joten hän ilmoittautuu lentoemännälle, joka vie hänet ohjaamoon.

Larry räpeltää ohjaimien kanssa niin kauan, että autopilotti vahingossa kytkeytyy päälle. Muutaman laskeutumisyrityksen jälkeen kone lopulta pysähtyy yhtenä palasena kiitoradalle ja Larrysta tulee sankari! Lehdistö ja hurraava ihmismassa odottavat Larrya ja hän saa onnittelusoiton itseltään presidentiltä, joka kutsuu Larryn Valkoiseen Taloon päivälliselle. Valitettavasti hän itse on erittäin tärkeällä kalastusmatkalla silloin, mutta kovasti Larryn näköinen varapresidentti Dan Quayle on sentään paikalla.

Kuinka ollakaan, Patti on myös samaan aikaan Valkoisessa Talossa, tosin esiintyjänä. Jälleennäkemisen riemu ei tunne rajoja, joskin tarkastaja Desmond on hieman katkera. Kolmikko siirtyy varapresidentin seuraan istumaan. Larry tunnustautuu varapresidentti Quaylen suureksi ihailijaksi (ei mikään mairitteleva ominaisuus USA:ssa!).

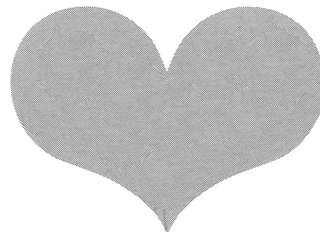
Pattin vieressä istuva mies (mafian Mr. Bigg) alkaa liehitellä Pattia ja hyräilee samaan aikaan jotain Pattille niin kovin tuttua kappaletta. Keskustelun edetessä mies mainitsee järjestämänsä kilpailun Amerikan seksikkäimmän naisen löytämiseksi, ja lupaa tittelin Pattille, jos tämä niin vain haluaa. Larry kuulee keskustelun ja ihmettelee suureen ääneen, ettei tämä mies voi olla kilpailun järjestäjä. Silloin Pattille valkenee, kuka on kaiken takana. Samalla selviää myös, mitä on tapahtunut Larry 4:lle. Hän käskee tarkastaja Desmondia pidättämään Julius Biggin, mutta tämä pomppaa pystyyn ja nappaa esiin ilkeän näköisen aseen.

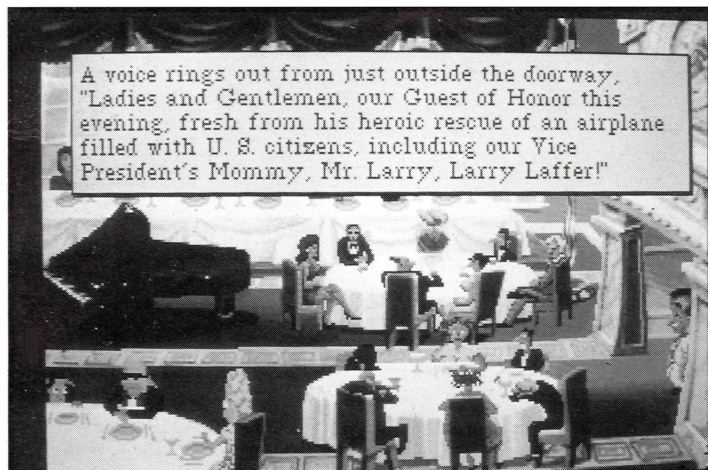
Patti laukaisee tykkirintaliivinsä (sinun avustuksellasi, toivottavasti sinulla on ne mukana ja päällä!) ja pelastaa päivän. Desmond kuljettaa Biggin pois, jonka jälkeen Larry, varapresidentti ja Patti lähtevät helikopterilla viettämään hyvin ansaittua viikonloppua.

Etkö olekin onnellinen, että omistat DACin?

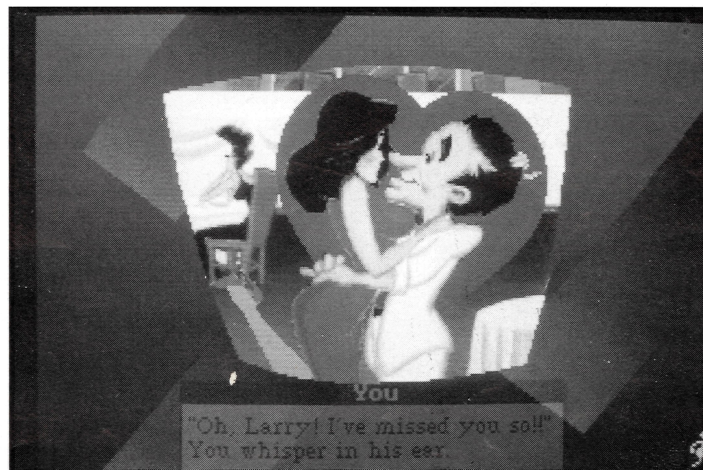
Jos sinulla on SoundBlaster, kehottaa peli lopputekstien jälkeen vielä kerran tallentamaan pelin, ja näin kannattaakin tehdä. En pilaa yllätystä kertomalla mitä seuraa, eli katsokaa ja kuunnelkaa itse. Muistakaa vielä Al Lowen motto: Better Babes Through Technology!

PETRI TEITTINEN





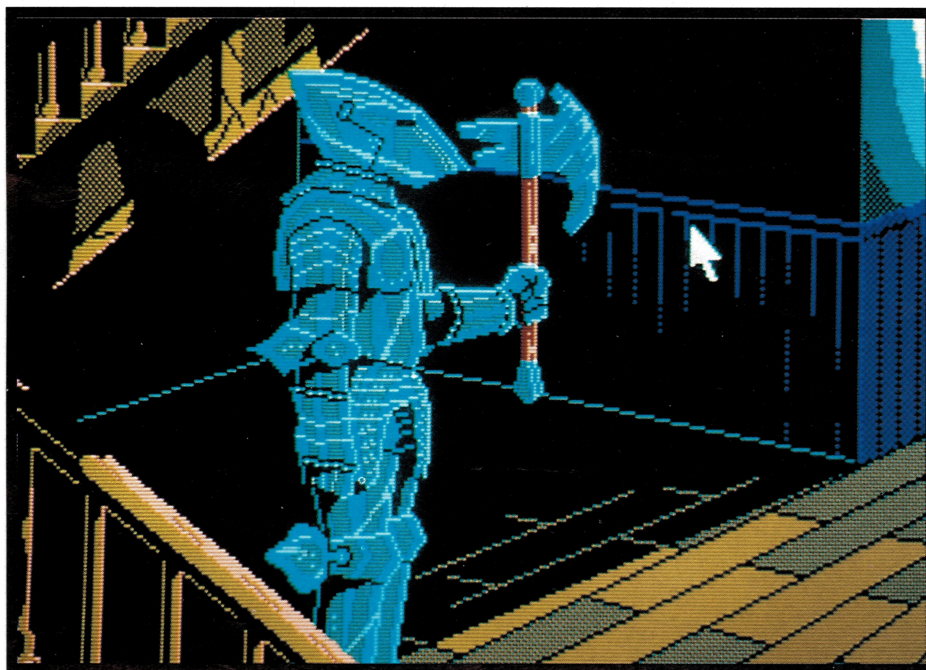
Larryn kunniaksi järjestetyt juhlapäivälliset Valkoisessa talossa, mukana muun muassa varapresidentti Dan Quayle.



Larryn ja Pattin riemukas jälleennäkeminen.

Ratkaise

Colonel's Bequest



Pahan alku ja juuri – raha!

●● Agatha Christie on kirjoittanut monta (tylsää) kirjaa kartanoissa tapahtuvista murhista ja perimyskiistoista. Mitäpä me vanhan mummun jorinoista, Sierra antaa mahdollisuuden osallistua murhamysteeriin, jossa perijät kuolevat kuin kärpäset.

On vuosi 1925. Opiskelija Laura Bow istuskelee rauhallisessa puistikossa lueskellen tenttikirjaansa. Rauha rikkoutuu hänen hyvän ystävänsä Lillian Prunen astuessa näyttämölle. Lillian ehdottaa Lauralle "toisenlaista viikonloppua", autiolla saarella omalaatuisten sukulaistensa seurassa. Dekkarinkykyjä omaava Bow lähtee mielihyvin mukaan.

Muutaman päivän päästä matka on jo ohi veneen saapuessa laituriin. Neitokaiset astelevat taloon. Uskollinen hovimestari Jeeves opastaa heidät ruokailuhuoneeseen, jossa ruokarauhaa häiritsee eversti Dijon. Hän kertoo testamentistaan: "Kaikille jaeteaan tasavertainen osuus, mutta jos joku teistä kuitenkin kuolee ennen minua, perintö jaetaan elävien kesken."

Ilta pimenee

Päivällisen jälkeen Dijonin suku vetäytyy omiin tiloihinsa. Lillian pyytää anteeksi ja poistuu kylpyhuoneeseen. Aivan ensimmäiseksi ota laukustasi dekkarin perusvälineet, muistikirja ja kynä. Kävele Ethel Prunen luokse oikealle . Kunnon dekkarin tavoin kyselet häneltä "vaivihkaa" suvusta, palvelijoista ja lemmikkieläimistä, joita paikalla on (Ethel, Lillian, Henri, Fifi, Jeeves, Rudy, Gloria, Clarence, Gertrie, Celie, Wilbur, horse, parrot ja dog). Saat yksityiskohtaisen kuvauksen jokaisesta henkilöstä. (Tee tämä operaatio jokaiselle henkilölle, jonka kanssa pääset juttusille.) Poistu Ethelin huoneesta yläkäytävän kylpyhuoneeseen. Löydettyäsi Lillianin kysele häneltäkin edellämainituista henkilöistä.

Lähde haukkaamaan raitista ilmaa ja etsiydy venevajaan. Ota pöydältä öljykannu ja oikeasa nurkassa lojuvista rattaista sorkkarauta. Kävele pohjoiseen, aina pienelle kappelille asti. Mene sisään ja kävele saarnastuolin edessä, kunnes löydät irtonaisen lattialankun. Väännä se sorkkaraudalla auki ja ota vanha raamattu. Lukaise siitä merkintäsivut ja laske se takaisin paikalleen. Käväise kellotornin huipulla ja öljyä kello. Hiippaile suihkulähteelle, tunge vääntövarsi patsaan jalustassa olevaan koloon ja väännä siitä. Salakäytävä palastuu, mutta ÄLÄ mene sinne vielä tässä vaiheessa.

Palaa talolle, alakäytävässä olevan haarniskan luokse. Öljyä haarniskan KYPÄRÄ (!) ja avaa se. Lue muistilappu ja ota vääntövarsi (valve handle). Yösyöpönä etsiydyt talon keittiöön ja avaat jääkaapin oven. Sieltä ei kuitenkaan löydy kuin kähmäinen soppaluu. Paremman puutteessa korjaat sen mukaasi.

Seinilläkin on korvat

Palaa yläkertaan ja tutki lattiaa kaappien edessä. Hetken aikaa tutkailtuasi hoksaatkin niiden liikkuvan. Liikuta oikeaa kaappia (armoire) ja astu sisään salaovesta. Kiipeä korokkeelle ja katso huoneeseesi seinässä olevista aukoista. Näet Ethelin ja Lillianin keskustelevan muun muassa Gertiestä. Paina keskustelu mieleesi ja poistu salakäytävästä samaa tietä kuin tulitkin ja vaella alakertaan siirtelemään kaappikelloa. Löydät samanlaisen pikku huoneen, josta vakoilet Rydyä ja Gloriaa biljardihuoneessa ja saat tietää, että Glorialla ja Clarencella niin sanotusti "synkkaa". Gloria kuitenkin aikoo lopettaa suhteen. Samantien kuulet heidän epäilyksensä tohtori Feelssin vaitiolokyvystä.

Poistu salahuoneesta ja siirrä vaihteen vuoksi isoa peiliä vastakkaisella seinällä. Kuuntele jostain maa-alueesta keskustelevia Gloriaa ja Clarencea. Tämän jälkeen suuntaa kulkusi yläkerran vasemmanpuoleiseen salakäytävään. Kurkatessasi eversti Dijonin huoneeseen opit muutamia mielenkiintoisia seikkoja

Fifistä ja "matalasta moraalista", Henriä unohtamatta...

Kylmiä väreitä

Etsiydy Gertien makuuhuoneeseen. Kummallista, ikkuna on auki, eikä ketään ole huoneessa. Sosiaalisena ihmisenä tietenkin suljet ikkunan, ettei lämpö menisi harakoille. Poistu huoneesta ja nosta maasta nenäliina (handkerchief). Epäilet, että Gertien huoneesta olisi pudonnut jotain ja menet tutkimaan ikkunan puolista osaa talosta. Jotain tosiaankin on sieltä pudonnut, nimittäin Gertie! Vapisevin käsin tutkit ruumiin ja selvität kuolinsyyn: murtunut niska. Yrittäessäsi kertoa tapahtuneesta muille nämä eivät usko sinua ja joku hyväsydämminen on kaiken lisäksi nyysinyt ruumiin (ei ruumista – ei murhaa, yksinkertaista eikös vain).

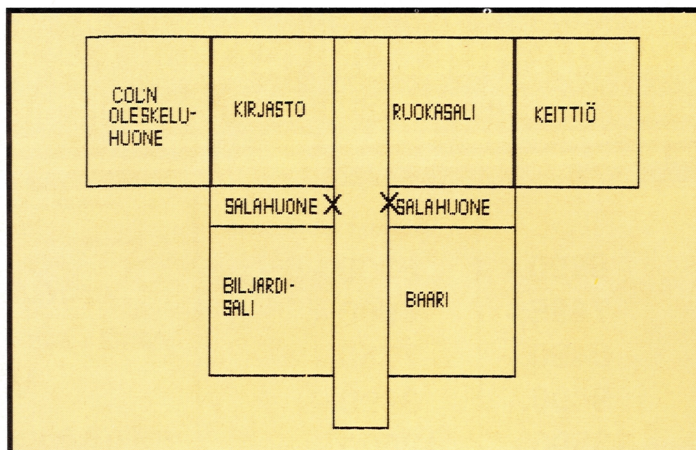
Kävele everstin työhuoneen ulkopuolelle. Siellä tohtori ja Clarence ovat juttelemassa. Läsnäolosi koetaan häiritseväksi, joten herrasmiehet poistuvat taloon. Närkästyneenä seurasi kelpaamattomuudesta seuraat heitä ruokailuhuoneen ovelle asti. Mieleesi juolahtaa peilin takainen salaovi, jonne änkeät vakoilemaan. Wilbur ja Sparrow ovat Henriltä "lainaamillaan" rahoilla ostaneet kilpahevosen. Muuten hyvä diili, mutta hevonen sattui katkaisemaan jalkansa... Samantien vilkaiset baariin, jossa Ethel juopottelee yksinään ja puhelee papukaille tyyliin "Kyllä minä tiedän, mitä ne muut minusta ajattelevat, mutta mitä väliä – hips".

Käväise everstin huoneessa (Tee tämä ensi tilassa, kun eversti ei ole huoneessaan) josta otat takan päältä hissin avaimen. Astu hissin ja vapauta säätimet. Väännä kammesta ylöspäin ja saavut ullakolle. Lue sanomalehtiartikkeli, tuki arkusta löytyviä vaatteita ja lähde alas.

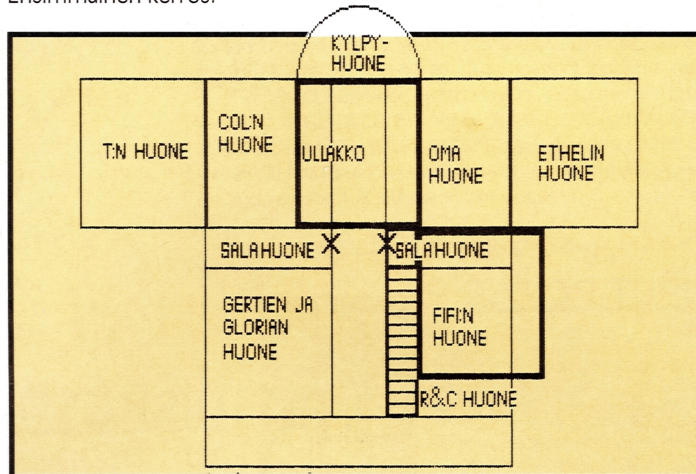
Laura Bow – eläinystävä

Lähde tervehtimään Dijonin koiraa. Mene ruutuun tarpeeksi monta kertaa, jotta koira on kopissaan. Soppaluu on ruvennut jo haisemaan, joten heität sen koiralle. Beaugeard lähtee kopistaan lihankimpaleen jälkeen, jolloin sinä tietysti uteliaana ihmisenä tunget pääsi koirankoppiin. Sieltä löytyykin kalliinnäköinen kaulakoru (tadaa!).

Biljardisalia katsellessasi huomaat Glarencen ja Glorian romanssin saavan traagisen lopun. Tutki sulkia kirjaston lattialla ja



Ensimmäinen kerros.



Toinen kerros.

Kartat: Tatu Puupponen

ota hiilihanko mukaasi. Suunnista vasempaan yläkerran salakäytävistä ja ota kävelykeppi mukaasi. Kurkista everstin huoneeseen ja huomaat äijän kävelevän kuin tyhjää vaan. Ajattelet mennä sanomaan tyypille suorat sanat ja ryysit huoneeseen. Viime hetkellä äly kuitenkin voittaa. Pitäisi kuitenkin keksiä joku tekosyy huoneeseen tulemiselle, joten hädissäsi esittelet kävelykeppiä Henrille.

Tästä selvittyäsi käväise toisessa salakäytävässä, josta näet Rudyn ja Clarencen kinastelevan naisasioista. Siirry ulkoilmaan ja kellotornille. (Tässä vaiheessa kannattaa viimeistään tallentaa peli!) Asettele itsesi varovasti tornin oikealle puolelle ja vedä kellonnyöristä kävelykepillä. Kello rojahtaa täpärästi varpaittesi viereen. Tutki kelloa ja ota kampi (crank).

Vaella nukketalolle ja mene sisään. Lillian on oudoissa puuhissa: lukemassa iltasatua nukeille. Yrittäessäsi puhua hänelle ei Lillianista irtoa yhtään selvää sanaa. Jätä Lillian omaan arvoonsa ja kävele ympäriinsä, kunnes löydät Wilbur C. Feelssin maallisen tomumajan. Tutki ruumista ja löydät monokkelin, joka toimii myös suurennuslasina. Mene kirjastoon, jossa tutkit levyä ja mutaa suurennuslasilla. Yläkerran salakäytävistä löytyy sikarintumppi, jota kannattaa tiirailla suurennuslasilla. Suurennuslasille on muutakin käyttöä, joten tutki myös nenäliina ja hiilihanko. Näytä everstille sikarintumppia ja valehtele taas lahjakkaasti "kunhan vain siivoilin...".

Ne sulat aiemmin työhuoneessa näyttivät hieman tutuilta – aivan samanlaisilta, joita on Glorian Boassakin. Surullista kyllä, Gloria löytyy pienen etsiskelyn jälkeen kaivosta tai huvimajasta. Tässä vaiheessa Ethel tulee juopuneena vastaan. Älä välitä hänestä, vaan mene Celien majalle. Koputa oveen ja näytä kaulakorua. Celie kutsuu sinut sisälle ja sinähän tietysti menet. Ota porkkana takapöydältä ja suorita kyselyrutiinit Celielle.

Suuntaa talleille. Anna porkkana hevoselle ja avaa pilttuun ovi. Kylläinen konimus ei potkaise sinua, vaan pääset rauhassa hakemaan lyhdyn. Pidot vain paranevat, kun löydät kohtapuoliin Ethelin kuolleena. Kävele lounaisimpaan ruutuun ja huomaat maassa jotain kinnostavaa. Tarkempi tutkimus monokkelilla osoittaa maassa olevan kaulimen ja saappaanjäjen, jossa on kotkankuva. Ota kaulin mukaasi ja tutki siinä olevia sormenjälkiä.

Eversti Dijonin viimeinen taistelu

Siirry vakoilemaan everstiä ja näet, kuinka Lillian kinuaa suurempaa perintöosuutta. Henri ei kuitenkaan suostu tähän, vaan sanoo kaikkien olevan samanarvoisia hänelle. Mene tutkimaan kylpyhuoneen roskista, josta löytyy tyhjä lääkepullo. Lähempi tarkastelu suurennuslasin avulla saa tekstin "Hengenvaarallista suurina annoksina" esille. Suuntaa yläkertaan, jossa joudut toteamaan kaksoismurhan tapahtuneen. Jeeves ja Fifi makaavat kuolleina lattialla (surkea loppu treffeille...). Tutki pöydällä olevaa pulloa monokkelilla ja huomaat tutun sormenjäljen.

Palaat omaan huoneeseesi rauhoittumaan ja uteliaisuuksissasi avaat Lillianin matkalaukun. Nappaat Lillianin päiväkirjan ja rupeat lueskelmaan sitä. Informaatio on teon vääriti ja saat tietoosi kuinka pettynyt Lillian on koko sukuunsa ja on päättänyt tehdä heille jotain "kivaa". Tutki päiväkirjaa suurennuslasilla ja lampsi Rudyn huoneeseen, jossa odottaa toinen mielenkiintoinen kirja. Oikeanpuoleissa salakäytävässä odottaa savijälki, jossa on tuttu kotkakuvio. Pyöriskele ympäriinsä, kunnes löydät Clarese Sparrowin ruumiin. Hänen taskuistaan löydät tulitukkuaskin.

Sytytä lyhty ja suunnista suihkulähteelle. Kävele alas ja vasemmalle, kunnes löydät kellariin. Mitä suurin järkytys odottaa vasemmassa alanurkassa.

Aseta kampi metallilevyssä olevaan aukkoon ja astu toiseen sakäytävään. Saavut ennenpitkää hautaholviin, jossa törkeästi availet kaikki haudat. Löydät pienen nahkakukkaron, jonka sisältä löytyy jalokiviä. Siirrä oven edessä oleva salpa sivuun ja astu hautuumaalle. Kiertele ympäriinsä, kunnes kuulet koiran haukuntaa. Mene pääoville ja lukaise viesti.

Suihkulähteen luota löydät Lillianin ruumiin. Tutkiessasi sen löydät tiirikan. Ota vierestä Derringer ja panos. Lataa ase. Palaa talolle ja kapua portaita Fifin huoneen viereiselle ovelle. Avaa se tiirikalla ja astu sisään. Rudy ja eversti ovat täydessä tappelun touhussa. Nosta vapiseviin käsiisi Derringer ja ammu Rudyä. Tämä valahtaa haavoittuneena lattialle ja olet pelannut Colonel's Bequestin läpi.

OSSI JA PANU MÄNTYLAHTI

LÄÄKE LAMAAN! RYHDY KOMENTOKESKUKSEN ASIAKKAAKSI - SE ON SILKKAA SÄÄSTÖÄ!

MERKKITAVARAA HULLUNHALVOILLA HINNOILLA!

Jo yli 6 vuotta luotettavaa postimyyntiä ja hullunhalpoja hintoja! SIIS SÄÄSTÖÄ!

286/386-KONEET

		Ennakkomaksulla
286 /20 MHz	6990,-	6300,-
386SX/25MHz	7495,-	6900,-
386/25MHz	8490,-	7750,-
386/40MHz 64kt cache	9490,-	8990,-
486/25MHz 128kt cache	13500,-	12500,-
486/33MHz 128kt cache	14500,-	13500,-

Yllämainituissa koneissa: 2 Megaa muistia, 6 vap. korttip., 2 x sarja, 1 x centr., 1 x peliportti, 14" Super VGA-värinäyttö ja ohjain (Tseng Lab 1 Mega 1024 x 768), 40 MB ATID-kovalevy, 102/AT-näppäimistö, 3,5" 1,44Mb tai 5,25" 1,2Mb levyasema, pöytäkotelo. HUOM! KONEIDEN HINNAT SISÄLTÄVÄT MS- DOS 5.0 KÄYTTÖJÄRJESTELMÄN SEKÄ SUOMI/ENGLANTI SANAKIRJA/KIELIOHJELMAN, SEKÄ NERO 2000 suom.kielisen TIETOVISAILU OHJELMAN. 2 MB lisää muistia + 500,-, lisälevyasema + 400,-, kovalevy vaihto 80 MB:ksi +700,-, 130 MB:ksi + 1200,-, 200 MB:ksi + 2500,-, Tower kotelo + 450,- .Saatavana myös muita kokoonpanoja. Soita ja kysy!

HUOM! SUOMENKIELINEN WINDOWS 3.0 + HIIRI + 10 peliä KONEEN OSTAJALLE VAIN 800,-

KUUKAUDEN PELIHUIPUT PC:LLE

3D CONSTRUCTION KIT	329.00
AMERICAN ICE HOCKEY	170.00
BATTLECHESS II	195.00
CALIFORNIA GAMES II	195.00
CASTLES	195.00
CHUCK YEAGERS AIR COMB	229.00
CRYSTALS OF ARBOREA	170.00
CURSE OF AZURE BONDS	195.00
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	195.00
DUCK TALES	170.00
ELITE PLUS	275.00
ELVIRA	249.00
EYE OF THE BEHOULDER	195.00
F-14 TOMCAT	229.00
F-15 STRIKE EAGLE II	229.00
F-19 STEALTH FIGHTER	275.00
FLIGHT OF INTRUDER	275.00
FLIGHT SIMULATOR IV	420.00
HARPOON	229.00
HEART OF CHINA HD/VGA	275.00
JET FIGHTER II	275.00
JOE MONTANA FOOTBALL	229.00
KICK OFF 2	170.00
KNIGHTS OF THE SKY	275.00
KOK.ACCOLADE IN ACTION	195.00
KOK.ALL TIME CLASSICS	229.00
KOK.ALL TIME FAVOURITES	195.00
KOK.CHALLENGERS	195.00
KOK.FINALE	139.00
KOK.GAME PAK	229.00
KOK.POWER CRASH	195.00
KOK.PRO SPORTS CHALL.	195.00
KOK.TEST DRIVE 2 COLLEC	195.00
KOK.VIRTUAL WORLDS	195.00
LEMMINGS	195.00
LINKS CHALLENGE GOLF	249.00
M-1 TANK PLATOON	295.00
MARION ANDRETTIS RAC.C	195.00
MEGATRAVELLER 1	229.00
NERO 2000 TIETOVISAILU	100.00
PGA TOUR GOLF	170.00
PREDATOR II	139.00
RAIL ROAD TYCOON	229.00
RED BARON EGA	275.00
RED BARON VGA HD	249.00
ROCKET RANGER	104.00
SECRET OF MONKEY I VGA	195.00
SECRET OF MONKEY ISLAND	195.00
SECRET OF SILVER BLADES	229.00
SECRET WEAPONS OF LUFTW	275.00
SHERMAN M4	170.00
SILENT SERVICE II	229.00
SIM CITY & POPULOUS	249.00
SIM EARTH	249.00
SKI OR DIE	170.00
SPACE QUEST IV 3.5 HD	275.00
TEENAGE MUTANT HEROES	195.00
TEST DRIVE III	195.00
THUNDERCHOPPER	170.00
UFO FLIGHT SIMULATOR	139.00
UP PERISCOPE	139.00
WAR OF THE LANCE	229.00
WING COMMANDER HD	229.00
WING COMMANDER II	275.00
WONDERLAND	229.00
ZAK MCKRAKEN	139.00

286:STA 386 SX KÄTEVÄSTI JA EDULLISESTI 1490,-

DISKETTIBOXIT:

3,5"	40 KPL	44,-
	80 KPL	49,-
	120 KPL	65,-
POSSO	150 KPL	145,-
5,25"	50 KPL	44,-
	100 KPL	55,-

TARVIKKEET:

HIIREN PUHD.SARJA	39,-
HIIRIMATTO	19,-
HIIREN SÄIL.KOTELO	19,-
HUOLTOIMURI	50-60,-
JUOTOSKYNÄSARJA	145,-
ATK-TYÖKALUSARJOJA	95-295,-
MONITORI FILTER 12 "TAI 14"	79,-
MONITOR FILTER OPTINEN	495,-
PRINTTERIN ALUSTA	39,-
MONITORIN ALUSTA	95,-
NÄPPÄIMISTÖLAATIKKO	195-350,-
ASIAKIRJAN PIDIKE MONIT.	39,-

KOMENTOKESKUS ON EDULLISIN

KOMENTOKESKUS on COMMODORE tietokoneiden ja tarvikkeiden virallinen jälleenmyyjä, joten tuotteilla on virallinen 6KK takuu. Suomenkieliset oppaat kuuluvat tietenkinasiaan.

AMIGA 500 KONEPAKETIT:

AMIGA 500 + HIIRI +TV-MODULAATTORI

VAIN 2595,-

AMIGA 500 + HIIRI + COMMODORE 1083S - VÄRIMONITORI (STEREO)

VAIN 4100,-

512 Kb LISÄMUISTI, KELLO, KATKAISIN (SAKSALAINEN)

VAIN 215,-

LISÄLEVYASEMA PROFESSIONAL KETJUTUS, KATKAISIN

VAIN 430,-

DISKETIT:

		10 KPL	100KPL
3,5"	DSDD	3,50	2,75
	DSDD LAMBDA	4,00	3,00
	DSDD PRECISION	5,00	4,00
	DSDD NASHUA	5,50	4,50
	DSDD JVC	5,50	4,50
	DSDD 3M	5,90	5,50
	DSHD	6,30	5,50
	DSHD LAMBDA	8,00	7,50
	DSHD PRECISION	8,50	7,80
	DSHD JVC	9,00	8,00
	DSHD NASHUA	9,00	8,00
	DSHD 3M	9,50	9,00
5,25"	DSDD	2,50	1,75
	DSDD Commodore	4,00	3,50
	DSDD JVC	4,50	4,00
	DSHD	4,50	3,75
	DSHD PRECISION	5,50	5,00
	DSHD JVC	6,00	5,50
	DSHD NASHUA	6,00	5,50
	DSHD 3M	7,70	7,50

Hinnat ovat yksittäishintoja 10 ja 100 kpl erissä.

MYÖS MUITA MERKKEJÄ! KYSY!

TÄSSÄ VAIN MURTO-OSA HUIPPUEDULLISISTA TUOTTEISTAMME. TILAA UUSI LUETTELOMME



KOMENTOKESKUS OY



POSTIMYYNNIN PUHELINPÄIVYSTYS ON ARKISIN 10.00-20.00. MYYMÄLÄMME OVAT AVOINNA VAIN KELLO 18.00 ASTI

POSTIMYYNTI PL 391, 90101 OULU. PUH.981-371000 Tilaukset myös faxilla 981-371011

MYYMÄLÄT: OULU: ASEMAKATU 9, HELSINKI: SNELLMANINKATU 25

Ratkaise

Gold Rush!

Matka lännen kultamaille

●● Kalifornian kultalöydöistä kertovat huhut saavuttavat sinut, Jerrod Wilsonin kotikaupungissasi New Yorkissa. 11 vuotta kadoksissa ollut veljesi vihjaisee kirjeessään löytäneensä ison kultakentän, jota valloittamaan tekee sinunkin mielesi. Kiirettä kuitenkin pitää, sillä parhaat paikat menevät ensin. Myös matkojen ja varusteiden hinnat nousevat huimaa vauhtia.

Kaliforniaan voi matkata kolmea eri reittiä, joista kaksi selvitämme tässä. Kaikki matkan vaikeudet pitävät yhtä historiallisten tosiseikkojen kanssa, sekaan ympättyjen tietoiskujen ansiosta saa taatusti kympin kultakuumeen historian kokeista.

Ennen kuin lähdet

Mene kotiisi Main Streetin ja Front Streetin risteykseen. Ota työpöydältäsi tiliote ja lue se. Ota valokuva-albumista tärkeä valokuva.

Mene puistoon, mutta varo astumasta nurmikolle. Puistorakennuksen lautojen raoista löytyy kultaraha, joka kannattaa siirtää parempaan talteen. Poimi mukaasi myös kukkia.

Kiristä postitoimistosta 11 vuotta odottamaasi kirjettä veljeltäsi Jakelta. Mene takaisin, kunnes se on tullut. Lue se, tutki postimerkki ja postileima. Postimerkin alla on kultahippu...

Ryntää innoissasi pankkiin ja tyhjennä tilisi. Sitten menet työpaikallesi lehden toimitukseen ja luet työhuoneessasi lehtileikkeet. Mene pomosi huoneeseen ja ilmoita eroavasi.

Kunnioita sitten vanhempiesi muistoa viemällä kukkia heidän haudalleen. Lue myös hautakirjoitukset. Käy vielä vilkaisemassa julisteita sataman varastorakennuksessa ja mene pistämään talosi myyntiin. Myy talosi 850 dollarilla.

Laivalla Panaman kautta

Myytyäsi talosi seisoskele portilla, kunnes Leonard tulee juttusillesi. Kerro, että haluat laivalipun Panaman kautta. Lippu maksaa 900 dollaria.

Varustaudu matkaan ostamalla sekatavarakaupasta hyttyspäähine. Sitten kovaa kyytiä laivaan, joka lähtee viimeistään 18. minuutin jälkeen.

Nyt istuskeletkin jo joella huterassa kanootissa seuranasi lauma muita kultakuumeisia. Äkkiä alkuasukkaat syöksyvät esiin ja uhkailevat laskea teistä ilmat pihalle, joten on parasta suostua heidän vaatimuksiinsa.

Matka jatkuu espanjalaista polkua pitkin. Polun vieressä istuvalta mieheltä saat puhuttua raamatun. Jatka matkaasi, kunnes tielle tulee muurahaisia. Viisaana miehenä kiipeä liaania ylös ja kiiku siellä, kunnes tie on selvä.

Seuraavaksi valittavanasi on neljä reittiä. Valitse ylin, ja ole tarkkana, jotta löydät kultarahan. Ylitä virta (varo juoksuhiekkaa ja alligaattoreita!) ja pääset pois viidakosta. Matka jatkuu Sacramentoon, jossa hyppäät Sutter's Fortiin meneviin vaunuihin.

Vankkureilla halvemmalla

Myytyäsi talosi mene ostamaan postivaunutoimistosta lippu Kaliforniaan. Näytä lippusi talleilla ja hyppää matkaan.

Leiriytyessänne mene miesten luokse ja anna rahasi johtajalle. Käy puhumassa itsellesi raamattu.

Osta vahvoja härkiä, mene takaisin leiriin ja puhu jälleen johtajalle. Odota, kunnes ruoho alkaa vihertää ja juttele taas kaverisi kanssa.

Saavuttuasi mäen päälle sido renkaat ketjuilla ja vapauta härät. Pitkän matkaamisen jälkeen saavut aukiolle, jossa menet vankkureiden luokse syömään ja juomaan. Vasemmalla on Sutter's Fort.

Varusteet mukaan

Sutter's Fortin linnakkeessa etsi seppä, jolta saat puhumalla polttoraudan. Etsi kauppa ja osta lyhty, lapio ja vaskooli. Rahaa olet joko löytänyt Brooklynistä tai huuhtonut tarpeeksi kultaa American Riverillä.

Osta muuli ja sepän luona merkitse se polttoraudalla. Käy hautausmaalla etsimässä Marshall James Wilsonin hauta, lue psalmi 23 ja siirtele kirjettäsi oikeaan kohtaan, niin saat kirjaimia ja numeroita.

Käy muuliaitauksessa vaihtamassa muulisi toiseen, jolla on samanlainen polttomerkki.

Mene Coloman kaupunkiin hotelliin nimeltä Green Pastures. Tiedustele huonetta 11 ja tarjoudu viemään sinne viesti. Koputa huoneen oveen ja anna viesti miehelle. Mene sisään.

Takan luona käännä kanuunan ratasta, kävele takkaan ja olet huoneessa 12. Käännä jälleen ratasta, avaa ikkuna ja ota naru ja magneetti.

Ikkunasta lentää sisään lintu, jonka jalassa olevaan kapseliin pane valokuva. Odottele kunnes lintu tulee takaisin ja lue sen tuoma viesti. Voit odotella vielä, kunnes viereisen huoneen mies poistuu, jolloin voit itsekin lähteä hotellista, tai voit kiivetä ikkunasta ulos ja ulokettä pitkin pois.

Muuli vie perille

Osta loput tavarasi, jos et vielä niitä ostanut, ja painu metsään. Muulia seuraamalla löydät Jaken piilopirtille.

Mene taloon ja ota tulitikut. Siirrä mattoa ja mene ulos. Raivaa tiesi pensaikon läpi ulkohuusiin. Katso reiästä ja sielläpä onkin veljesi kaivos!

Hyppää reikään. Sytytä lyhty tulitikuilla ja kävele kaivoskäytävää pitkin ovelle. Sido naru magneettiin ja pane magneetti ovessa olevaan reikään. Kilahdus kertoo, että avain löytyi. Avaa ovi ja sisään.

Mene tikapuita pitkin alas, vasemmalle ja tikapuita pitkin ylös, mistä löydät hakun. Jatka ylös asti ja jatka käytävää pitkin toisille tikapuille, joita pitkin alas. Uudet tikapuut vievät sinut jälleen alaspäin. Vasemmalta löydät veljesi.

Jälleennäkemisen riemujen jälkeen hakkaa hakullasi seinää. Ensin löytyy vähän kultaa ja sitten seinään syntyy aukko. Jatka aukon suurentamista ja mene siitä sisään. Löydät Kalifornian suurimman kultalöydön ja elät veljesi kanssa rikkaana ja onnellisena elämäsi loppuun asti. Sen pituinen se.

Ratkaise

Heart of China

Kate puuttuu



●● Rikkaan liikemiehen E.A. Lomaxin kaunis tytär Kate Lomax on kidnapattu. E.A. Lomaxille ei jää muuta mahdollisuutta kun kutsua apuun kuuluisa lentäjä "Lucky" Jake Masters, jolla on kolme päivää aikaa vapauttaa Kate. Dynamixin eksoottisessa Heart of Chinassa matka kulkee 1930-luvun Aasiassa Hong Kongista aina Istanbuliin asti.

Hong Kong – Suuri seikkailu alkaa

Seikkailu alkaa Hong Kongin satamalaiturilta, jossa Lucky ei kuitenkaan kauaa viihdy vaan nappaa vaunut ja lähtee keskustaan. Perillä hän huomaa huomaa maahan tippuvan paperilapun, josta hän näppäränä miehenä tekee lennokin.

Näin raskaassa hommassa tulee jano, joten Lucky pistäytyy viereiseen baariin. Baarimikko kertoilee miehestä nimeltä Zhao Chi, mutta mukavan jutustelun keskeyttää paikalle saapuva Goon kavereineen (joiden kanssa ei kannata haastaa riitaa). Tämän jutustelun keskeyttää paikalle saapuva Zhao Chi.

Kaksin aina kaunihimpi, joten Lucky pyytää Zhao Chin mukaan pelastusmatkalle. Mestarininja Chi pelkää lentokoneita eikä usko niiden pystyvän lentämään, joten hän kieltäytyy lähtemästä. Luckyn heitettyä paperilennokkia Chi uskoo mitä vain.

He lähtevät yhdessä lääkeyrttikauppaan, jossa Lucky yrittää tehdä lähempää tuttavuutta kauppiaan kanssa, jolla kuitenkin näyttää olevan jotain Luckya vastaan. Joten Chi hoitaa puhu-

mispuolen ja kertoo naiselle Luckyn olevan hyvissä aikeissa. Nyt Lucky pystyy kertomaan naiselle, että hän tarvitsisi lääkeyrttejä. Nainen kertoo asian järjestyvän, jos hän saisi vain jostain lokin ulostetta.

Satama on lokkeja täynnä ja kun Chi antaa lokille luumun, prosessoi siivekäs sen höyryäväksi kasaksi, jonka Lucky joutuu ottamaan. Lucky menee takaisin kauppaan ja antaa entisen luumun naiselle. Ja saa sankarimme lääkeyrtit, väärennetyn passin ja kartan.

Lucky ja Chi menevät yhdessä lentokentälle, jossa Lucky puhuu itsensä lentokoneeseen. Lentokoneesta löytyy rautakanki, köysi ja koukku, jotka tuntuvat hyvinkin tarpeellisilta.

Lucky hyppää lentokoneen ohjaimiin ja pienen lentomatkan ja onnistuneen laskun jälkeen ollaankin jo Chengdussa.

Chengdu – Operaatio Kate Lomaxin pelastus

Luckyn laskeuduttua onnellisesti pellolle hän ja Chi poistuvat lentokoneesta. Vähän ajan kuluttua paikalle tulee maajussi, jonka kanssa Lucky yrittää keskustella. Luckyn kiinantaito ei ole erikoisen hyvä, mutta Zhao Chi taas puhuu kiinaa kuin äidinkieltään, joten hän onnistuu juttelemaan maajussille ja saa lainatuksi hänen vaatteitaan. Chi vaihtaa vaatteita ja kohta hänkin näyttää maalaiselta.

Samaan aikaan Lucky yrittää lassota lehmää köyden avulla, muttei häneltä onnistu sekään. Tule apuun, Chi! Lucky antaa koukun Chille ja lähtee Chin perään kapuamaan linnaketta kohti. Saavuttuaan linnakkeen portille Chi näkee toisen maajussin menevän lehmänsä kanssa portista sisään. Myös Chi pääsee sisään lehmänsä avulla, mutta Lucky jää odottamaan linnakkeen ulkopuolelle.

Kun Chi on sisällä hän laittaa oman ninjapukunsa päälle, ja hiipii ovelana kuin kettu kissamaisen ketterästi ja hiirenhiljaa portinvartijan taloon. Sieltä Chi löytää panssarivaunun avaimet. Otettuaan avaimet parempaan talteen Chi menee palatsin sisälle, aulan kautta ruokasaliin.

Pöydällä Chi huomaa viinipullon, jonka Chi myös ottaa haltuunsa. Chin matka jatkuu kohti keittiötä, jossa hän näkee vihaisen koiran. Chi saa koiran hoidetuksi taitavasti kaatamalla viiniä sen kulhoon. Viini taitaa olla koiralle pari prosenttia liian vahvaa, joten seurauksena on



koiran sammuminen. Ennenkuin Chi jatkaa matkaansa kokin makuuhuoneeseen hän ottaa katosta roikkuvat broilerit.

Makuuhuoneesta Chi löytää veitsen, jonka jälkeen hän menee ulos palatsista muurin luokse, sitoo köyden kiinni koukkuun ja heittää sen muurin ylitse. Lucky kiipeää köyttä pitkin ylös. Kaverukset menevät portinvartijan taloon odottamaan tilanteen rauhoittumista, jonka jälkeen he menevät yhdessä palatsiin ja odottavat aulassa, kunnes vartijaa ei näy.

Sitten he juoksevat ruokasaliin. Lampun kaaduttua syttyy tulipalo ja palatsissa soi hälytys. Lucky ja Chi juoksevat nopeasti Katen luokse ja sulkevat oven salvalla. Lucky ampuu käärmeet, mutta toinen käärme ehtii puraista Katea. Kuuluu jo miten vartijat yrittävät murtaa oven. Lucky ottaa Katen selkäänsä ja juoksee parvekkeelle. Siellä Lucky huomaa verhoköyden, jonka avulla hän hyppää Kate mukanaan alas. Chi jää estämään vartijoita, mutta hänkin selviää nipin napin hengissä. He juoksevat yhdessä panssarivaunuun.

Lucky saa panssarivaunun käynnistymään avaimen avulla ja ajaa sillä linnakkeen portin läpi. Luckyn ajettua vähän matkaa panssarivaunulla ja tuhottua pari muutakin tankkia, he saapuvat lentokoneen luokse. Kaikki hyppäävät lentokoneeseen ja Lucky asettaa kurssin kohti Katmandua, jonne Kate pitää viedä parannettavaksi. Lucky antaa lentokoneessa parannusyrtit Chille.

Katmandu – Pahan Bojonin syökseminen vallasta

Tehtyään hätälaskun vuoristoon Lucky lähtee hakemaan apua. Samaan aikaan Chi menee lentokoneeseen noutamaan huovan ja pressun. Hän laittaa ne suojaamaan Katea hyytävältä kylmyydeltä. Chi antaa myös kaikki lääkeyrttinsä Katelle.

Hetken kuluttua koko porukka on jo Ama-nimisen naisen hoivissa. Juteltuaan naisen kanssa Lucky menee lennätintoimistoon, lähettää sähkeen E.A. Lomaxille ja suuntaa kulkunsa Laman pyhäkköä kohti.

Pyhäkön luona Lucky koputtaa oveen ja puhuu itsensä sisälle. Sisällä pyhäkössä Lucky puhuu Lamalle ja pyytää häneltä apua. Lama jää miettimään ja rukoilemaan. Lucky poistuu pyhäköstä ja menee kaupungin laidalla olevalle romualueelle.

Romualueella Lucky näkee pienen pojan ja maassa olevan pienen laatikon. Lucky ottaa laatikon ja tekee siitä, tikuista ja kolikoista pienen auton. Lucky juttelee pojalle ja pojan pyytäessä jotain tavaraa Lucky antaa hänelle tekemänsä leikkiauton. Poika antaa vastalahjaksi letkun.

Lucky palaa Laman pyhäkköön ja juttelee Laman kanssa. Laman kerrottua Luckylle Katmandua hallitsevasta pahasta Bojonista Lucky lähtee sikäläiseen kapakkaan. Lucky juttelee kapakassa Sardarin kanssa ja saa Sardarin miehineen tulemaan vangitsemaan Bojonin, kun Lucky antaa aseensa heille. Bojonin vallasta syöksemisen jälkeen Lucky ystävineen jatkaa matkaansa Istanbuliin.

Istanbul – Uhkapeliä ja kamelilla ratsastusta

Lentokentällä Lucky juttelee miehen kanssa ja lähtee Katen kanssa kaupungille, jättäen Chiressukan koneeseen odottamaan. Lucky menee kaupungin baariin, mutta Katen pitää jäädä ulkopuolelle odottamaan. Lucky pyytää baarimikolta puhelinta lainaksi, soittaa E.A. Lomaxille ja kertoo tilanteen hänelle.

Luckyn poistuessa baarista sotilaat vangitsevat hänet ja vievät vankilaan, joten vaihteeksi Katen pitää vapauttaa Lucky. Kate menee kauppaan ja myy kauniin medaljonkinsa 105 valuuttayksiköllä, joilla hän ostaa sahan. Sitten Kate menee pelaamaan Mohmarin kanssa ja voitettuaan 200 Kate päättää lopettaa pelaamisen. Voittorahat käytetään kamelin hankintaan. Ohimennen Kate kaataa erään pojan omenakärryt ja pyytää häneltä anteeksi. Poika antaa Katelle kauniin kukan eli kohteliaisuus kannattaa.

Sen jälkeen Kate suuntaa palatsia kohti ja sen vasemmalle puolelle, jossa hän näkee naisen. Kukka tulee tarpeeseen, sillä tästä mitättömästä palkinnosta nainen auttaa Luckya pakenemaan vankilasta. Onnistuneen vankilapaon, kiihkeän kamelilla ratsastuksen ja kiivaan keskustelun jälkeen Kate ja Lucky juoksevat lentokentälle. Saavuttuaan kentälle he näkevät heidän lentokoneensa räjähtävän ilmaan Chi mukanaan.

Kauan ei Lucky ja Kate ehdi surra ystävänsä kohtaloa, koska Tong miehineen lähestyy uhkaavasti. Lucky ja Kate juoksevat nopeasti rautatieasemalle ja ostavat liput Pariisin junaan.

Idän Pikajuna – Pientä voimistelua junan katolla

Luckyn ja Katen matka jatkuu mukavasti junassa keskustelun merkeissä, kunnes Tong hyökkää Luckyn kimppuun. Lucky kiipeää junan katolle ja Tong seuraa häntä. Miekkailutaitonsa ansiosta Lucky hoitelee helposti Tongin pois kuvioista.

Pariisi – Loppu hyvin Kaikki hyvin

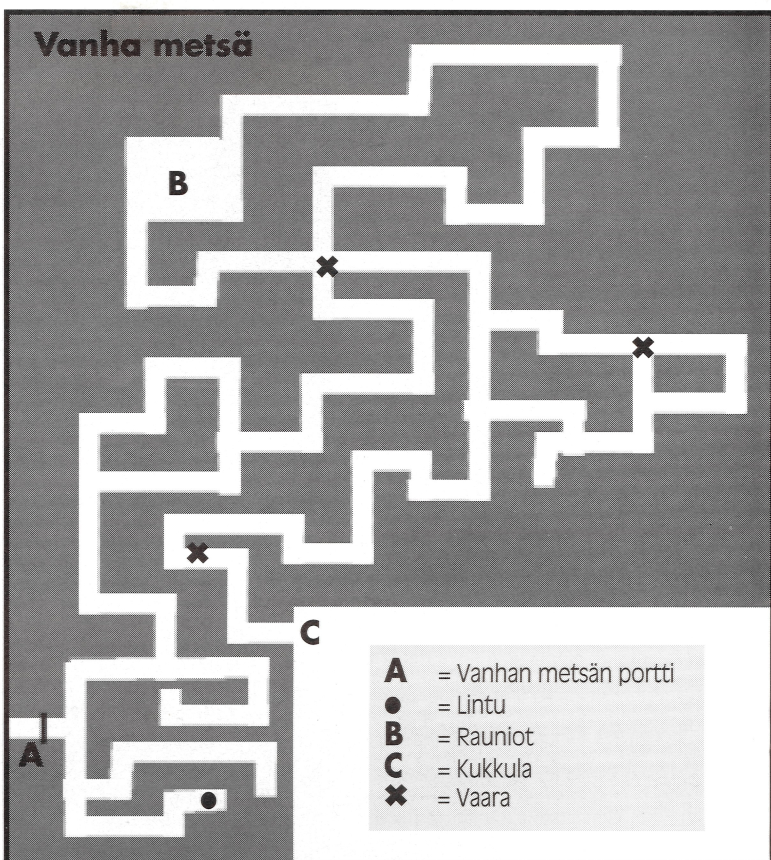
Katen ja Luckyn saavuttua Pariisiin he huomaavat miten ahne mies Katen isä E.A. Lomax todella onkin. Mr. Lomax suostuu lopulta maksamaan Luckylle hänen ansaitsemansa palkkion, kun Lucky ja Kate päättävät mennä naimisiin. Lopussa hotellihuoneeseen ilmestyy vielä YLLÄTYSVIERAS!

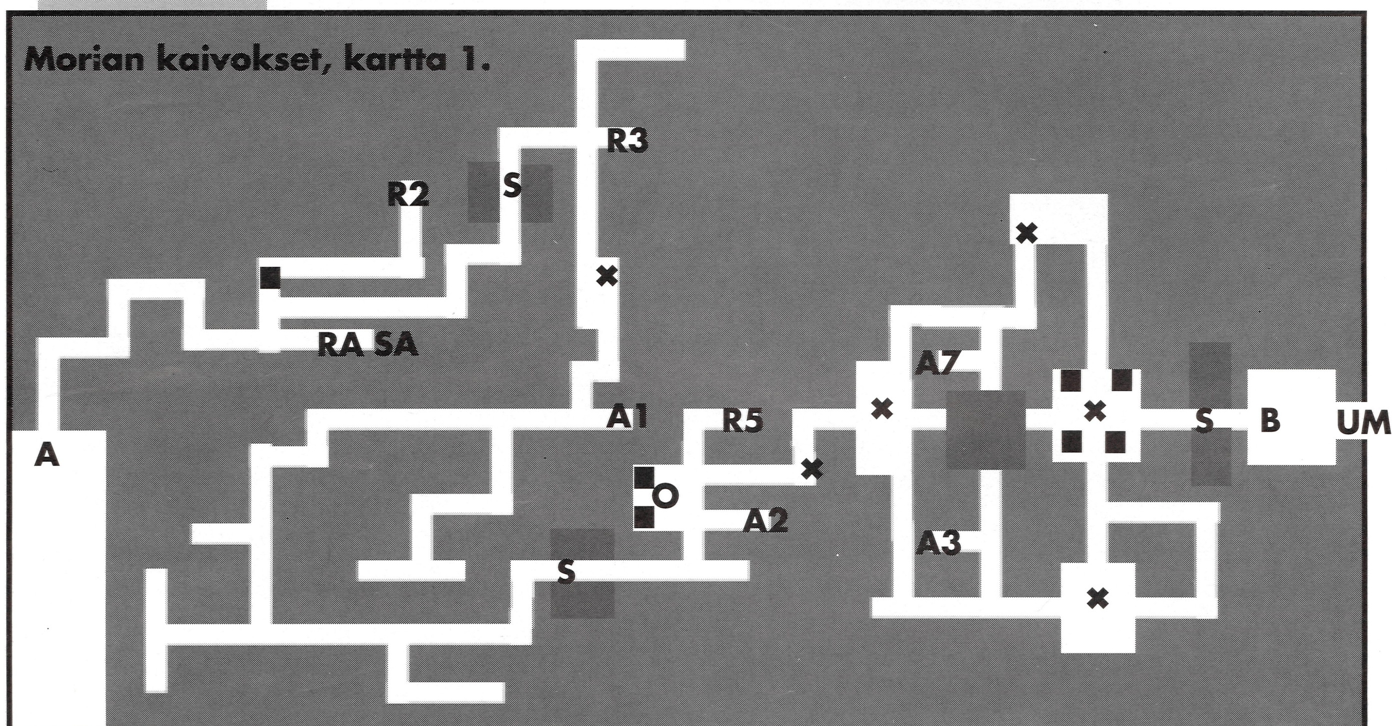
TEEMU ILOMÄKI

Ratkaise

Lord of the Rings

Mukavaa matkaa Moriaan





GO = Galadrielin ovi
A = Alku
UM = Ulos Moriasta
■ = Pylväs
✖ = Vaara tms.
O = Kaivo
S = Silta
B = Balrog
RA = Raput alas
KA = Kaappi
✣ = Tavara

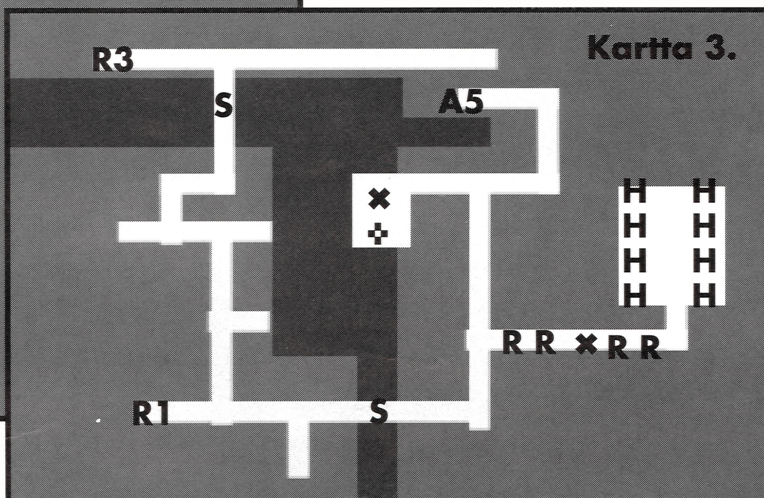
R1-R7 = Raput, pääsee toisten karttojen vastaavaan numeroiseen kohtaan.
A1-A12 = Teleportti, pääsee toisten karttojen vastaavan numeroiseen kohtaan.
R = Raput
H = Hauta

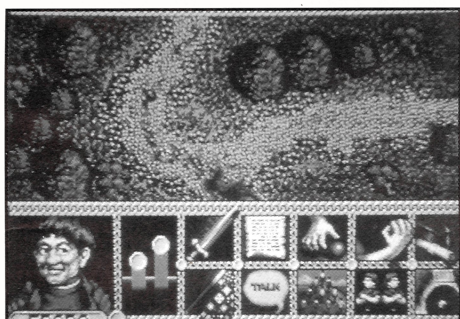
KU = Kuilu, jonka yli voi hypätä.
KI = Kiri
T = Takka
SA = Salakäytävä
KR = Kiviröykkiö
V = Valtaistuin
OJ. = Oin ja ori
KÄ = Kääpiö ja vettä

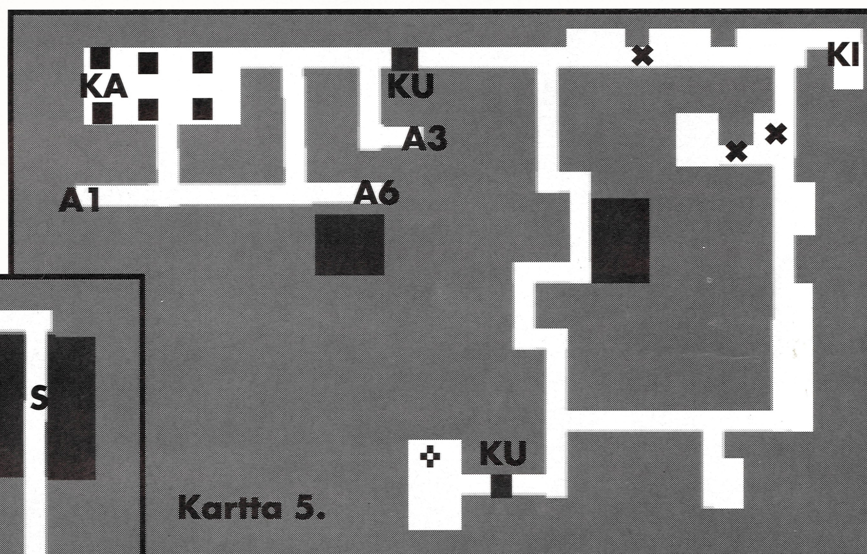
● ● Tolkienin Taru Sormusten Herrasta innoitti Interplayn tekemään aiheesta roolipelin. Muuten ei ylettömiä vaikeuksia kotihobiteilla pitäisi olla, mutta sotkuiset Morian käytävät kaipaavat apua. Siis tässä karttakirja kadonneen Balrogin metsästäjille. Pedo mellon a minno!

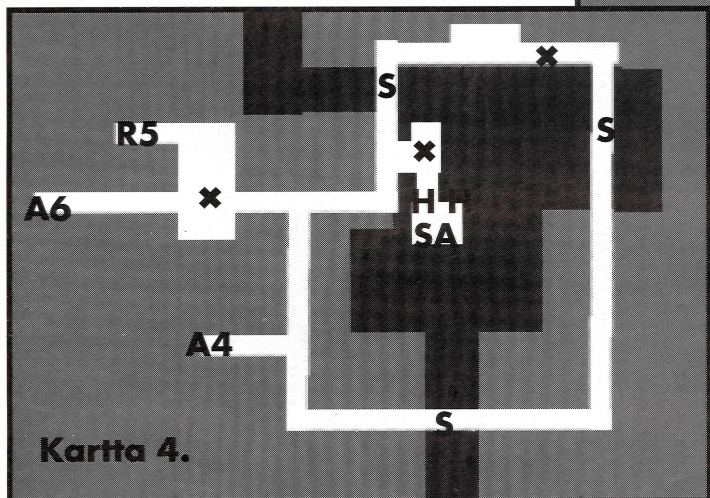
Kartta 2.

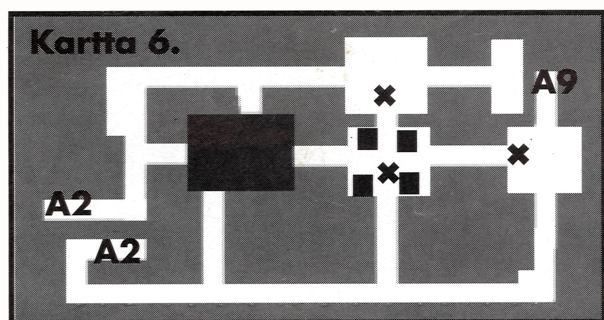
R4
SA
R2
R4
S
S
A4
R1

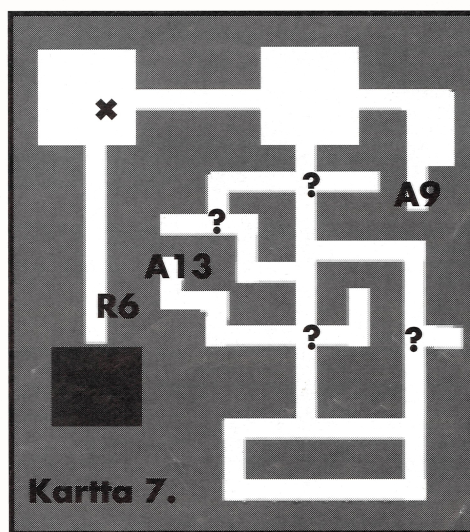






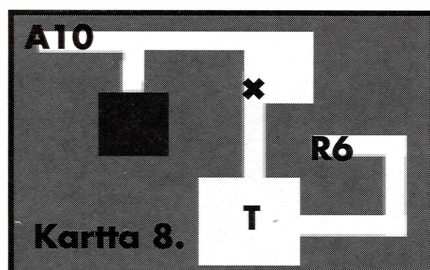


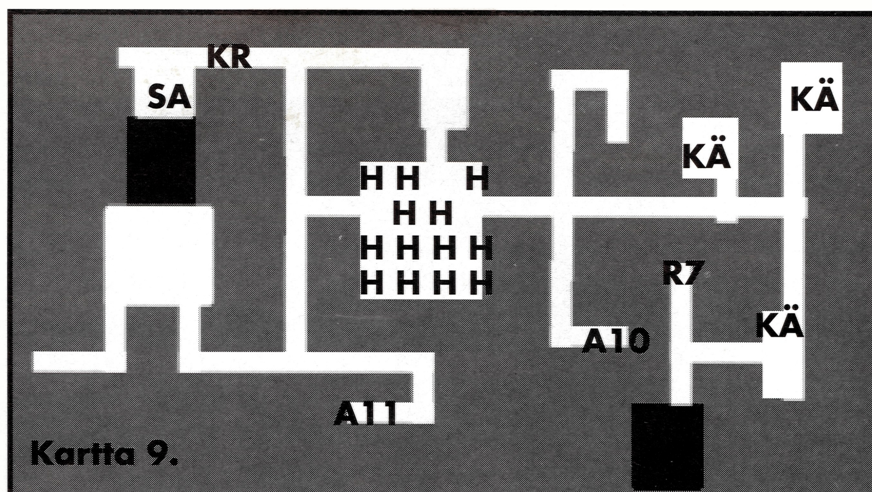


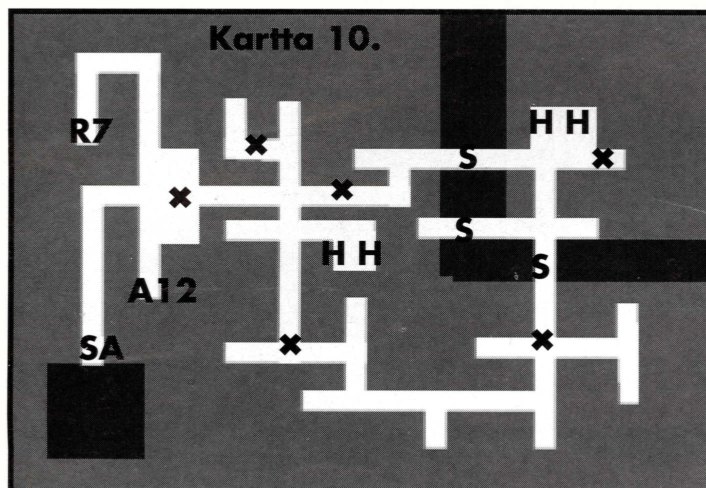


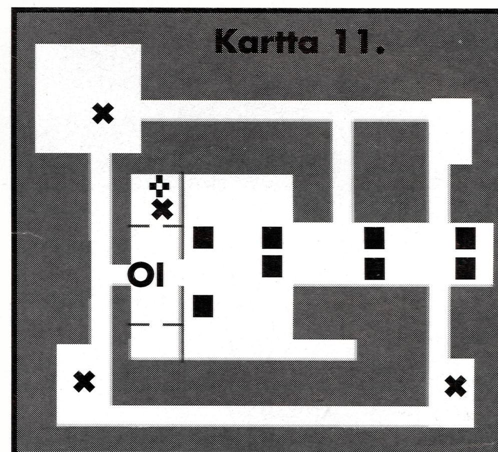
? = Summittainen teleportti, josta pääsee toisiin kysymysmerkillä merkittyihin teleportteihin.

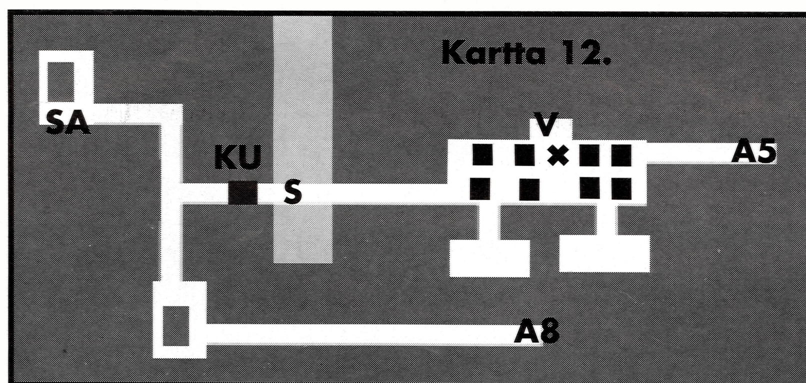
Lord of the Rings





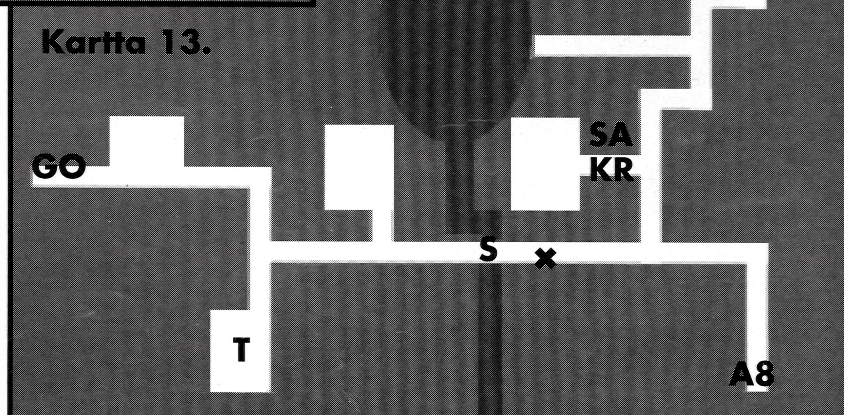






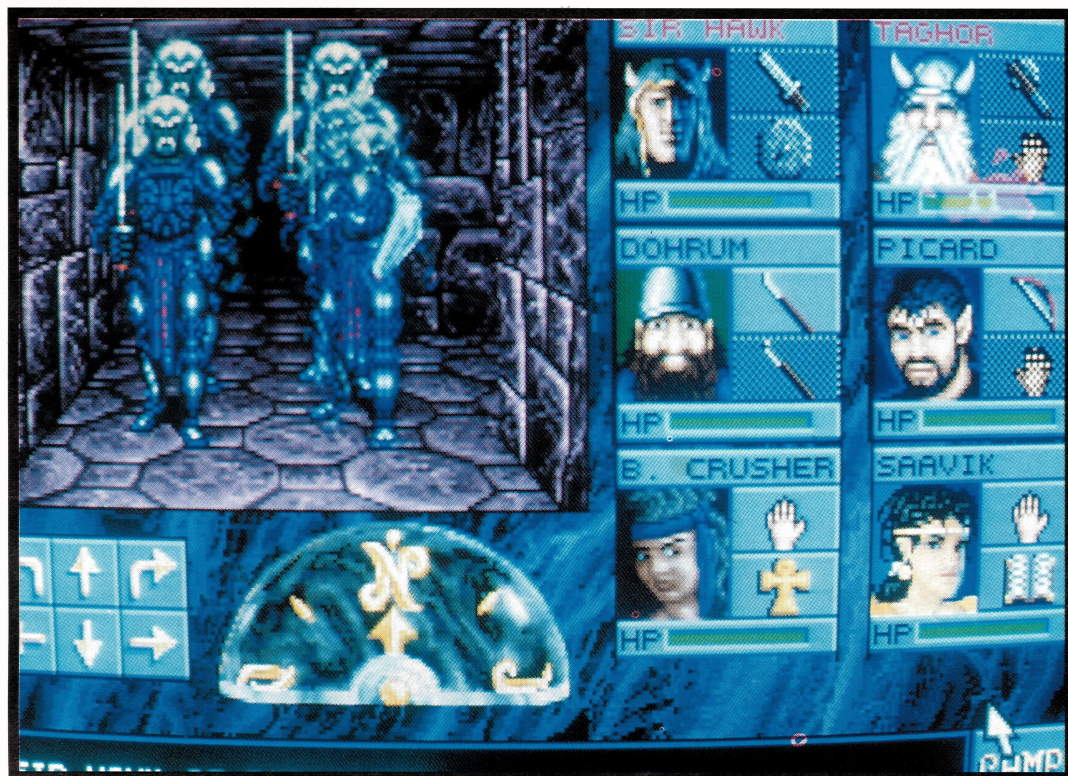
ANTTI OIKARINEN
Kartat koneisti Wallu





Ratkaise

Eye of the Beholder



Kamppailu kauhujen labyrintissa

●● Eye of the Beholderin päätarkoitus on tuhota alimmalla tasolla asuva Beholder, kahtena alitehtävänä on pelastaa kääpiöprinssi Keirgar ja etsiä juoma, joka herättää kääpiökuninkaan.

Ryhmän kokoonpano on tärkeä asia. Vaikka jokaisella rodulla on jonkinnäköisiä bonuksia, kannattaa kuitenkin valita ihmisiä. Kysymys ei ole rasismista, sillä vaikka ihmisellä ei ole bonuksia ei hänellä ole rajoituksiakaan. Sopiva kokoonpano on kaksi paladdinia taistelijoiksi, yksi puhdas maagi ja yksi puhdas pappi.

Niko-setä vastaa

"Minulla on jo neljät luut. Mitä niillä tehdään?"
Ne viedään kääpiöiden parantajan luo, joka puhkuu niihin eloa. Henkiinherätetyn voi päästää ryhmän jäseneksi, jos haluaa.

"Mitä ovat Special Questit?"
Ne ovat erikoistehtäviä, joiden löytäminen ja ratkaiseminen tuottaa (yleensä vaatimattoman) palkinnon. Pelin ratkaisun kannalta niillä ei ole merkitystä.

"Voinko luottaa karttoihinne?"
Kyllä, ovat ne ainakin 97% luotettavia. Joitain tavaroita voi puuttua, samoin jotkut osat saattavat olla ruudun pari pielessä.

Tasokohtaiset vinkit

Taso 4 & 5: "Ryhmäni kuolekelee hämähäkkeihin. Mitä teen?"
Hah, jätä tasot 4 & 5 väliin. Komppaa tasoa 6, kunnes papinpakana osaa Cure Poison -loitsun. Mikäli tunnet olosi hurjaksi, voit yrittää hakea noin kuusi Cure Poison -juomaa. Kartan alaosassa olevat lattianapit, joita ei pelissä näy, avaavat seiniä ylempänä. Alanuolesta siirry ylänuolen kohdalle.

Taso 5: "Miten saan miekan?"
Et mitenkään.

Taso 6: "En pääse eteenpäin!"
Pääsetpä, kolmella Dwarwen keyllä. Tiputtaudu vasemmalla olevista kahdesta luukusta alas, niin löydät kaksi, ja eiköhän karttoja selaamalla löydy kolmaskin.

Osan, joka koostuu salaseinistä, saa auki heittelemällä tikareita ja tikkoja seinään. Varo, ettet hävitä sitä seinää, missä on salanappi.

Taso 9: Kolme ihmetystä herättänyttä asiaa ansaitsee selityksen. Hall of Thieves vain varastaa tavaroita, kunnes astutaan lattianapille. Magic Missile -huone ei kätke mitään salaisuuksia. X:llä merkityssä kohdassa heitä jotain päin seinää vieressäsi, niin eiköhän tie aukene.

Taso 11: "Kierrän vain kehää. Miten pääsen eteenpäin?"
Tähti vasten tähtiä, pump

Eye of...

pump. Ja Room of the Key sisältää napin, uskokaa huviksenne.

Taso 12: "Beholder tappaa kaikki. Eri epistä!!"

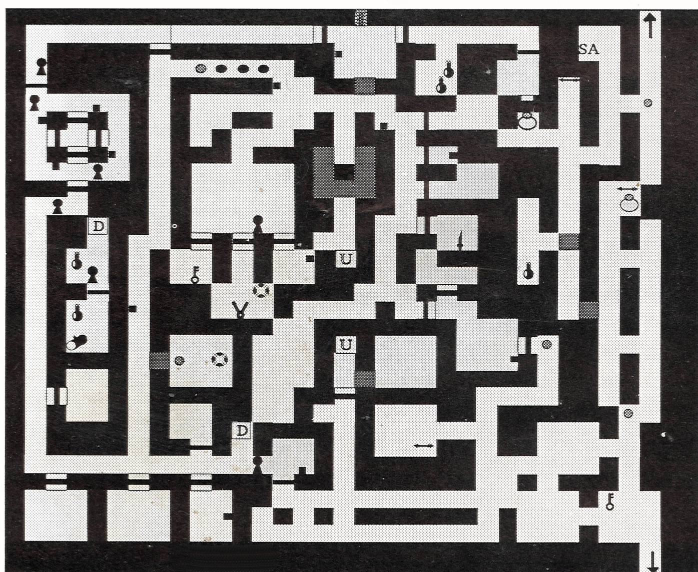
Beholder on itse asiassa älsän helppo nakki. Kun Beholder lopettaa lätinänsä, vetäydy välittömästi huoneen halki, kunnes pääset oven toiselle puolelle. Beholder seuraa ja jää kiertämään pientä rataa. Juota eturivin taistelijoille kaikki sopivat potionit (Speed, Giant Strenght) ja heitä muutama sopiva loitsu (Invisibility, Prayer, Protection From Evil). Tämä nyt ihan vain huvin vuoksi, välttämätöntä se ei ole mutta auttaa kuitenkin. Sitten käytämme kylmää terästä ja niin sanottua Hit & Run -tekniikkaa, ja eipä aikaakaan niin Beholder on kuollut ja Eye of the Beholder pelattu läpi, nyyh ja sob! Älä kuitenkaan tuhoa save-tiedostoa, Beholder II: Secret of Darkmoor on jo ovella.

Eläimistö ja miten se tuhotaan

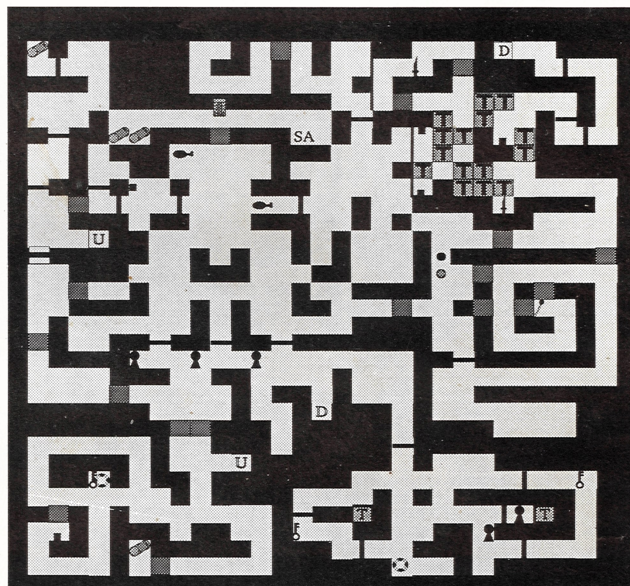
Xorn: tippuu kuin kärpänen salamalla.

Symbolien selitykset

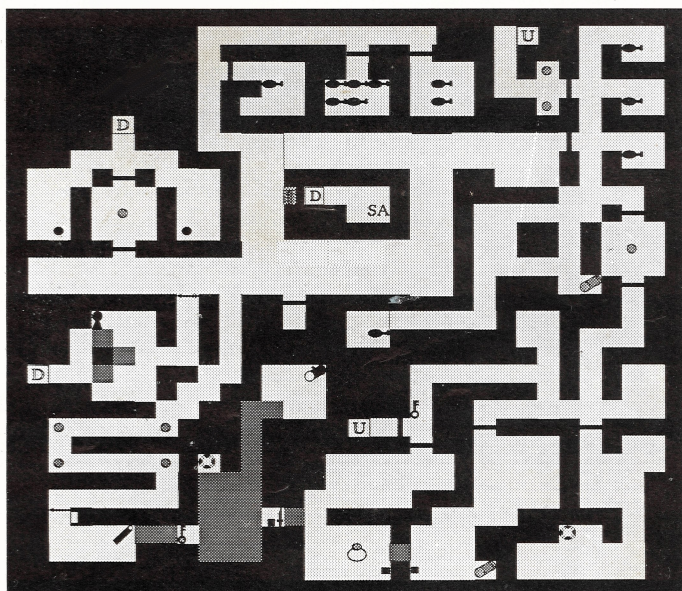
- ase
- ruokaa
- jalokivi
- nuoli tms.
- amuletti
- SA kiviesine
- taikajuoma
- sormus
- loitsukäärö
- taikasauva
- avain
- haarniska, kilpi tms.
- U ylös
- D alas
- T teleportti
- seinänappi tms
- ovi
- kuilu
- kiviportti
- lattianappi tms.
- avaimenreikä
- seinäkomero



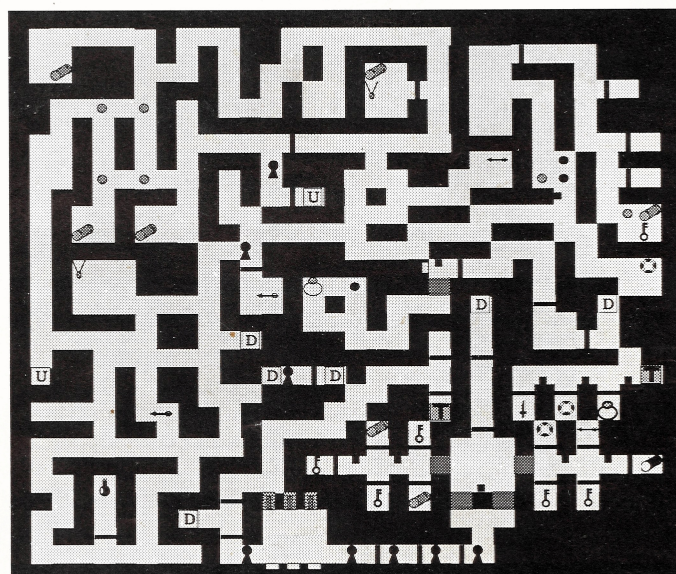
Taso 4: Kääpiökaupunki, ylin kerros



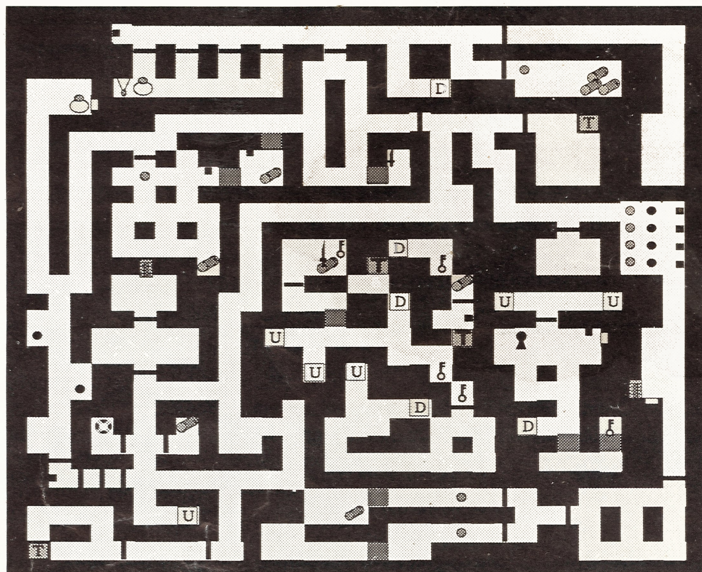
Taso 5: Kääpiöleiri



Taso 6: Kääpiökaupunki, alin kerros



Taso 7: Drow-kaupungin ylin kerros



Taso 8: Drow-hylkiöt

Mindflayer: pahin mitä pelistä löytyy. Immuuni magialle, joten papille paljon Remove Paralysis -loitsuja, älä jää missään nimessä lähitaisteluun. Eli vetäydy, ammu ja heittele.

Giant Spider: Mikäli pappi ei osaa Cure Poisonia, pakene. Jos on pakko tapella, niin yritä kaukoaseilla ja -loitsuilla. Kun loitsu hoituu, niin hämähäkit ovat mitätön riesa.

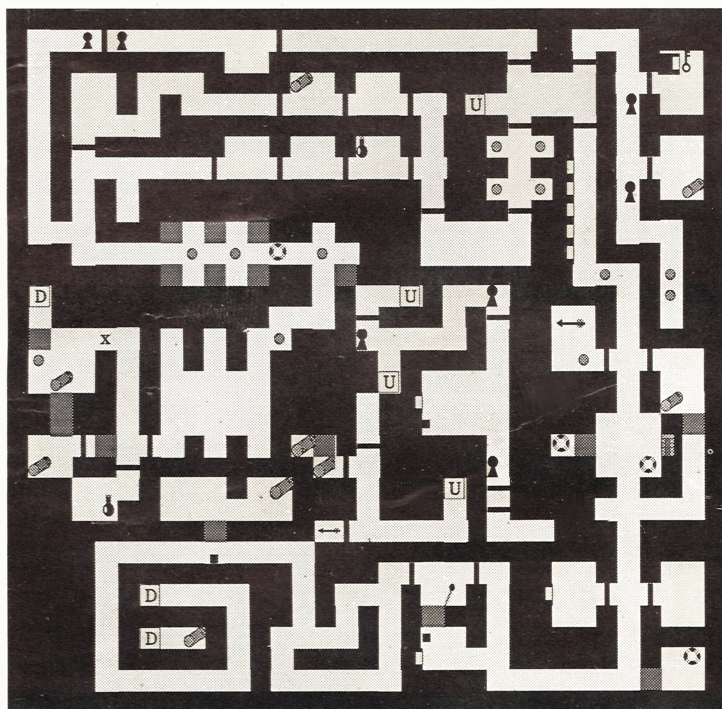
Kenku: Jokainen kenku heittää pari Magic Missileä, joten jos mahdollista, väistä ne ja sen jälkeen niittaa kurjat linnut. Älä rettelöi suurten kenkurykelmien kanssa ilman Fireball-loitsua.

Stone Golem: Beholderin kauhistuttavat vartijat!! (Dungeons & Dragons – but where **are** the dragons?) Pyh pah, Protection From Evil ja kylmä teräs tekevät näistä selvää naurettavan helposti, kunhan et käytä maagiloitsuja.

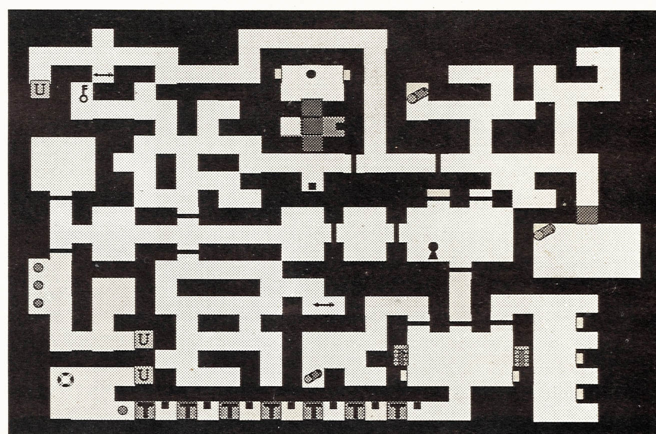
Heinäsirkka, Drow: lukuunottamatta lamautusominaisuutta kuolevat siinä missä muutkin.

Displacer Beast, Hellhound, Drider ja muut vekkulit: pyh...

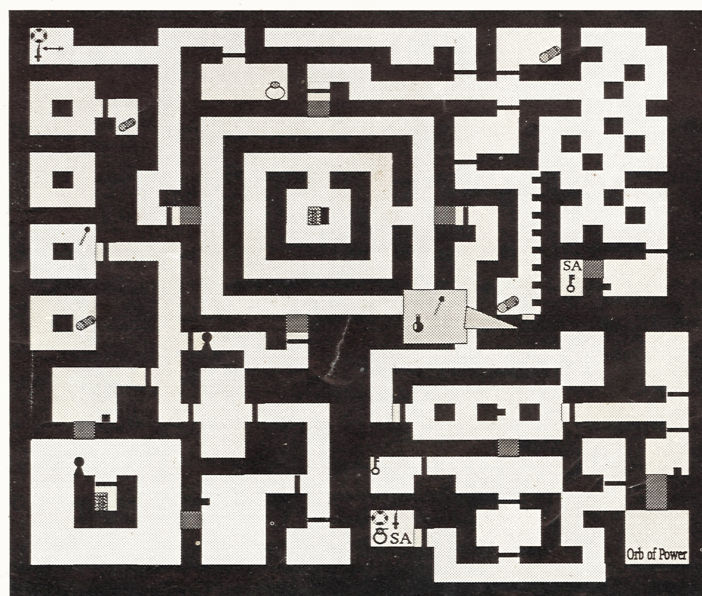
NIKO NIRVI



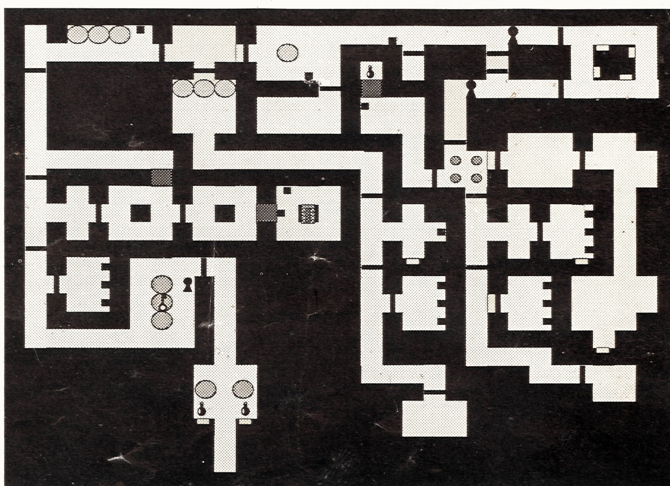
Taso 9: Drow-kaupungin alin kerros



Taso 10: Xanatharin ulkopyhäkkö, Mantispesä



Taso 11: Xanatharin ulkopyhäkkö, alin kerros


Taso 12: Xanatharin pyhäkkö

UUDISTUNUT C=LEHTI AMIGAN KÄYTTÄJÄLLE!

TÄYTTÄ ASIAA AMIGASTA

■ C=lehti on nyt Amiga-asiantuntija numero yksi. Uudistunut C=lehti keskittyy Amigaan ja sen ohjelmiin ja lisälaitteisiin perinpohjaisuudella, johon vain C=lehti pystyy.

PERUSTIETOA

■ C=lehti ottaa aloittelijat otteeseen, joka saa painijankin kateelliseksi. Se tutustuttaa käyttöjärjestelmään kädestä pitäen, esittelee hupi- ja hyötyohjelmat, kirjoittaa teksturteista, musiikista, kuvista, animaatiosta, kaiken selvällä suomen kielellä.

LISÄOPPIA

■ Uudistuneen C=lehden seurassa ei eteväkään harrastaja pitkästy. Amigasta löytyy uutta koko ajan – ja kaikki se löytyy tietenkin myös C=lehdestä. Toimittajina ovat maamme johtavat tekijät, ja asiantuntijoina maailman Amiga-huiput.

UUTISIA, IHMISIÄ

■ Kuka käyttää työssään Amigaa ja mihin? Mitä tapahtuu pelitaloissa? Uusia lisälaitteita, uusia sovelluksia. Tänään uutisina C=lehdessä, huomenna kenties jo kaupan hyllyillä.



ENTÄ 64?

Kuusnelosen taru ei toki ole lopussa. Peliesittelyt ovat tallella, samoin vanhan uskollisen uudet sovellukset. Jos kaapissasi on tomuinen 64, tilaa C=lehti. Kohta voi olla aika ottaa kolvi käteen ja antaa vanhukselle uutta potkua piireihin.

TILAA NYT AMIGA-ASIANTUNTIJA!

■ Jos sinulla on Amiga, sinulla pitää olla myös ajan tasalla olevaa tietoa sen mahdollisuuksista. ■ Uudistunut C=lehti tuo tiedon suoraan kotiisi 6 kertaa vuodessa 159 markalla. ■ Jos olet MikroBitin tilaaja, saat C=lehden vuosikerran 119 markalla.

■ Tilaa nyt oma Amiga-asiantuntijasi soittamalla numeroon (90) 120 670 tai palauttamalla lehdessä oleva tilauskuponki!

Tilaukset (90) 120 670

ERIKOISLEHDET OY
TECNOPRESS

Ratkaise

Elvira – Mistress of the Dark



Taistelu vainajia vastaan

●● Pimeyden rakastajatar ja B-luokan kauhufilmien kuningatar Elvira olisi halunnut muuttaa linnansa turistikohteeksi, mutta suunnitelmat mutkistuivat. Elviran isoisoisoäiti Emelda valmistautuu comebackiin ja linnaan tulvii vähemmän eläviä asiakkaita. Eli tehtävä on yksinkertainen: nirri pois Emeldalta.

Matkamuistomyymälä kilven käyttöösi, mutta sitä ei kannata pitää, sillä asehuoneesta löytyy iso kilpi ja miekka. Myös varsijousi kannattaa siirtää parempaan talteen. Kirjastosta löytyy loitsukirja.

Käy hakemassa tallien edustalta heinää ja mene keittiöön hakemaan hunajaa. Sekoita ainekset keskenään ja saat Herbal Honey -loitsun. Sitä käyttämällä saat kasvit puutarhasta.

Yläkerran makuuhuoneista löytyy varsijouseen nuolia. Vampyyrin kanssa ei kannata tehdä lähempää tuttavuutta.

Lisää varusteita

Puutarhurin luota löydät avaimen, hopeisen ristin sekä vasaran. Myös kaikenlaiset taikaesineet, esimerkiksi madot kannattaa ottaa mukaan. Yrttitarhan ovi aukeaa avaimella. Revi rehut ja harjoittele jousiammuntapaikalla, kunnes olet mestari.

Seuraavaksi hae linnan olohuoneesta seiväs ja saniainen. Yläkerran vampyyri tapetaan perinteiseen tapaan, tomu otetaan mukaan samoin kuin varsijousen nuolet.

Sinisen makuuhuoneen laatikoista löytyy raamattu, jonka välissä on rukouskäärö.

Mene keittiöön ja sekoita niin monta loitsua kuin mahdollista. Jos tapaat kokin, pakene, ettei pääsi joudu pataan. Kokin saa kukistettua kidutushuoneesta löytyvällä suolalla. Pidä näppisi erossa keittiön esineistä.

Kun kokki on kuollut Elvira tulee takaisin. Anna hänelle Glowing Pride -loitsu, niin saat vastalahjaksi ensimmäisen avaimen. Toisen avaimen saat haukalta, jonka käyt ampumassa niityllä.

Sokkelo mäsäksi

Mene sokkeloon ja ota muna pesästä. Tuhoa sokkelon keskusta. Älä pyri lähikontaktiin hirviöiden kanssa, ne ovat kovia poikia varastelemaan. Sen sijaan tuhoa ne Palmlight - ja Fire Wall -loitsuilla. Sokkelosta löytyy muun muassa Elviran sormus, muukin kama kannattaa ottaa mukaan.

Vie Elviran sormus linnan rukoushuoneen alttarin ristille. Pääset alttarin alle maanalaiseen huoneeseen. Laita kruunu ristiretkeläisen päähän ja ota pyhä miekka käyttöösi.

Elvira

Häivy linnasta ylös muurien päälle. Taistele tiesi vaarallisen vihreän jousimiehen luo ja ammu häntä varsijousella. Hän tippuu vallihautaan, paina putoamispaikka visusti mieleesi.

Luoliin käy tieni

Seuraavaksi vankiluoliin kerräämään selleistä loitsuja. Kidutushuoneesta löytyvät luut ja kolmas avain. Hautaholvien ruumisarkusta löytyy Iron Key. Pane luut tyhjään ruumisarkkuun. (Viereisessä arkussa on salakäytävä vallihautaan, mutta älä aukaise sitä vielä.) Palaa kidutushuoneeseen ja ota pidit. Kaivohuoneessa kannattaa käydä katsomassa, että kaivon naru on paikoillaan.

Takaisin hautaholveihin etsimään tyyppiä, joka kantaa aseenaan kiveä. Nitistä tyyppi ja ota kivi. Sitten huoneeseen, jossa on salaovi.

Nyt täytyy olla nopea. Avaa salaoviarkku, jolloin huone tulvahtaa täyteen vettä. Ui alas ja eteenpäin, kunnes voit mennä ylös. Takaisin alas ja jatka matkaasi, kunnes tulet rautaristikolle. Avaa ristikko Iron Keyllä ja pääset vallihautaan. Tapa jousimies ja saat neljännen avaimen.

Tuhoa, tuhoa, tuhoa...

Mene valimoon ja pane hopeinen risti upokkaaseen ja upokas liekkeihin. Tiputa varsijousen nuoli sulaan hopeaan.

Hae keittiöstä pihtien avulla kuuma kekäle. Sitten juokse pää kolmantena jalkana tykkitorniin sytyttämään sytytyslanka kekäleellä. Torni tuhoutuu.

Käy ampumassa hevostalleilla ihmissusi hopeisella nuolella. Viides avain on viimeisen piltuun rengastetun kiven takana.

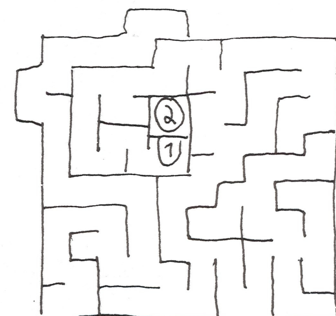
Kuudes avain löytyy, kun käyt tappamassa kapteenin magialla.

Mene tuhoamaasi torniin ja avaa arkku avaimillasi. Oikea järjestys selviää avaimia tutkimalla. Ota arkusta tikari ja käärö, mutta älä käytä niitä.

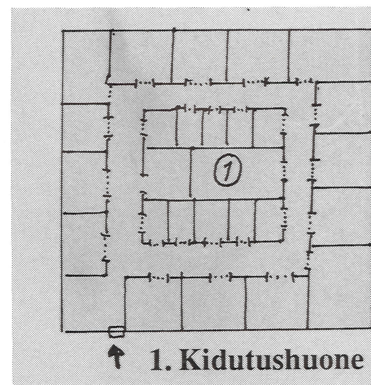
Vie kiviavain hautaholveihin paikkaan, jossa tapoit kivihirviön ja löydät salaoven. Oven takana lymyää Emelda!

Tapa Emelda työntämällä pyhä miekka viisikulmaan. Käytä kääröä, minkä löysit arkusta. Puukota Emeldaa tikarilla ja pelisi on pelattu.

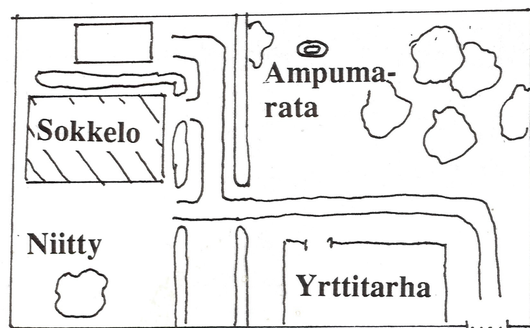
JUSSI JÄRVELÄ

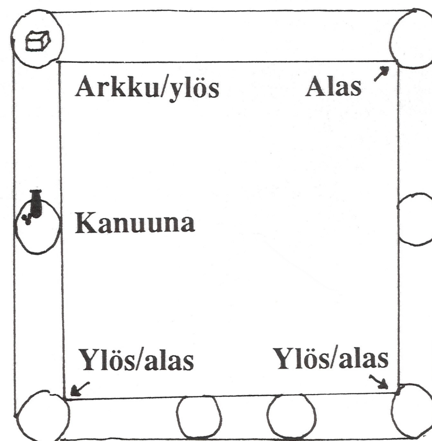


1. Linnun pesä
2. Keskusta

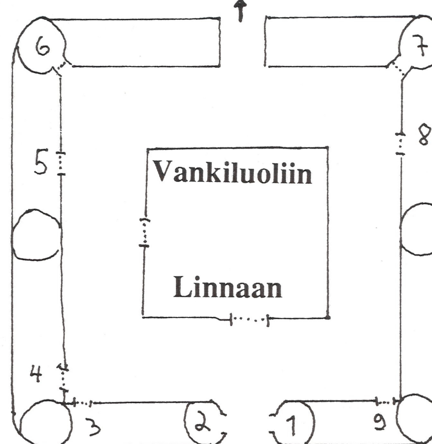


1. Matkamuistoja
2. Portinvartija
3. Ylös/kaivo
4. Tallit
5. Valimo
6. Ylös
7. Ylös
8. Koirahäkki
9. Ylös/hautaholveihin

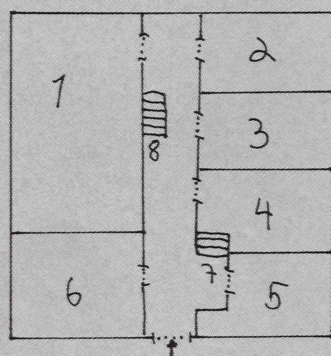




Takapihalle

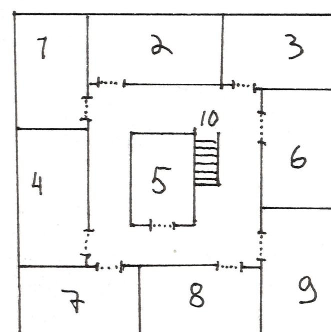


Linnan alakerta

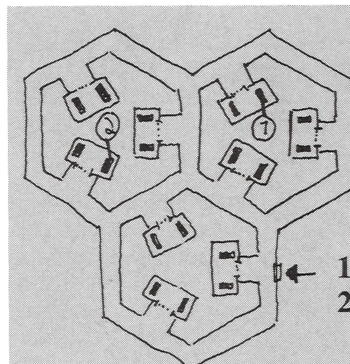


1. Suuri sali
2. Rukoushuone
3. Baari
4. Aseita
5. Olohuone
6. Kirjasto
7. Ylös
8. Keittiöön

Linnan yläkerta



1. Oranssi makuuhuone
2. Violetti makuuhuone
3. Vampyyrin huone
4. Elviran makuuhuone
5. Kylpyhuone
6. Vaaleanpunainen makuuhuone
7. Makuuhuone
8. Sininen makuuhuone
9. Vihreä makuuhuone
10. Alas



1. Iron Key
2. Salakäytävä kaivoon



Sivutolkulla vinkkejä!

PeliKopterin seikkailut PeliKirjan sivuilla senkun jatkuvat, eikä loppua näy, paitsi muutaman sivun päässä.

Tällä kertaa minulla onkin teille sinänsä mannaa, että tyrkyllä on jopa kaksi miniratkaisua! Toinen on Sierran vanhaan seikkailupeliin nimeltä Black Cauldron ja toinen Origin Systemsin Ultima-tyyliseen Savage Empireen. Näiden lisäksi hangaarini sivuilta löytyy tuttu sekoitus pikkuisia ja isompia vinkkejä, eli jokaiselle jotakin!

Rainbow Islands

Amiga

Tässä kolme porilaisen Jari Lähteisen lähettämää koodia:

BLRBJSBJ - Fast Feet
RJSBJSBR - Double Rainbows
SSSLLRRS - Fast Rainbows

Neuromancer

C64, Atari ST, Amiga, PC

Nyt on vuorossa todellinen tietopommi, jonka avulla surkeinkin cyberavaruudessa räpeltäjä pärjäilee aika pitkälle tulevaisuuteen. Datapläjäyksen lähetti **Antti Ollilainen** Imatralta. (Taulukot 1 ja 2)

Suojausten murtajat

Hyviä ovat Decoder, Blowtorch ja Hammer. Vielä parempia ovat Doorstop ja Drill ja parhaita Concrete, DepthCharge ja LogicBomb. Huomaa, että esim. BlowTorch 2.0 voi olla parempi kuin Drill 1.0.

Easyriderin saat Zone 3:lta. Sinne pääset Freesidessä, Bank of Bernen toimistossa sijaitsevasta jackista seuraavasti: sano tytölle avaavasi tilin ja hän poistuu paikalta. Voit turvallisesti

Database	Link code	Salasana	X	Y	ICE
Zone 0					
Psychologist	Psycho	New mo/Babylon	96	32	96
Regular Fellows Regfellow	Visitor		208	32	36
Consumer Review Consumerev	Review		32	64	72
World Chess Confederation	Worldchess	Novice/Member	160	80	84
Asano Computing Asanocomp	Customer/Vendors		16	112	72
Cheap Hotel	Cheapo	Guest/Cockroach	112	112	84
Panther Moderns Chaos	Mainline		224	112	132
Zone 1					
Copenhagen University	Brainstorm	Perilous	320	32	149
Eastern Seaboard					
Fission Authority	Eastseabod	Longisland	384	32	150
N.A.S.A.	Voyager	Apollo	448	32	150
Internal Revenue Service	IRS	Taxinfo	272	64	149
SoftwareEnforcement Agency	Soften	Permafrost	352	64	149
Gentleman Loser Loser	Wilson/Loser		416	64	150
Tozoku Imports	Yakuza	Yak	480	80	150
Chiba City Central					
Justice System	Justice	sequencer	416	112	150
Citizens forFree Matrix	Freematrix	CFM	352	112	150
Chiba City Tactical					
Police Keisatsu	Warrants/Supertac		288	112	150
Zone 2					
Hosaka Corp	Hosakacorp	Biosoft/Fungeki	144	160	260
Hitachi Biotech Hitachibio	Genesplice/Biotech	32	192	260	
Musabori Ind.	Musaborind	Subaru	208	208	260
Fuji Electric	Fuji	Romcards/Uchikatsu	112	240	260
Zone 3					
Bank of Berne	–	–	336	160	400
Screaming Fist	–	–	464	160	400
Free Sex Union	–	–	288	208	400
Turing Registry	–	–	432	240	400
D.A.R.P.O.	–	–	336	240	400
Zone 4					
Sense/Net	–	–	48	320	800
Gridpoint	–	–	160	320	800
Zone 5					
Bell Europa	–	–	384	288	1000
Gemeinschaft	Bankgemein	Eintritt/Verboten	304	320	1000
I.N.S.A.	–	–	448	320	1000
Nihilist	–	–	416	368	1000
Bank of Zurich	Bozobank	sequencer	336	368	1000
Zone 6					
KGB	–	–	112	416	1100
Maas Biolabs	–	–	112	480	1100
Zone 7					
Tessier-Ashpool –	–		384	416	2000
Allard Tech.	–	–	432	464	2000
Phantom	–	–	464	320	2000
Viiva tarkoittaa sitä, ettei tunnusta ole olemassa.					

Taulukko 1: Neuromancer. ICE kertoo suojausten tehon, ja SEQUENCER-merkintä tarkoittaa sitä, että sinun pitää käyttää sequencer-ohjelmaa sisään pääsemiseksi.



mennä johtajan huoneeseen ja ottaa sieltä yhteyden (cyberspacen kautta) Screaming Fistiin, josta saat Easyriderin.

Koodattu sana	Dekoodattu sana
Aburakkoi	Uchikatsu
Agabatur	Eintritt
Cal23lnzd8	Ninjutsu
Dumbo	Romcards
Eggplant	Longisland
Einhoven	Verboten
Galileo	Apollo
Gnu	Yak
Imasmurf	Warrants
Kikenna	Perilous
Ograf	Audit
Pancake	Vendors
Pleiades	Subaru
Selim	Biotech
Smeegldipo	Permafrost
Snorskee	Supertac
Thermopylae	Socrates
Trident	Fungeki
Turnip	Loser
Vulcan	Biosoft

Laita Larry Moen BAMA ID (062788138) Chiba City Tactical Policen pidätyslistaan, niin Larry pidätetään ja pääset liikkeen takahuoneeseen. Sieltä löydät Lupus Yonderboyn, joka pystyy myymään sinulle kertakäyttöisen passin Sense/Net:iin. Sieltä saat ROM Constructeja, joita voit ottaa vain yhden kerrallaan mukaasi.

Nimi	ROM:in no.
Dixie Flatline	0467839
Toshiro Mifune	6905984

Bank of Zurichiin voi perustaa tilin, numero on aina 712345450134. Bank of Bernessä ja Bank Gemeinschaftissa on tilinumero, josta saat siirrettyä rahaa toiselle (Zurichin) tilille. Muista kuitenkin perustaa sinne tili ensin.

Bank of Berne:	121519831200
Tarvittava koodi:	YMA1211MARZ
Bank Gemeinschaft:	646328356481

Bank Gemeinschaftissa ei tarvita koodeja.

Salasana Bank Gemeinschaftin holviin Freesidessä on BG1066, mutta holvissa ei voi tehdä mitään muuta kuin soittaa cyberspaceen siellä olevasta jackista.

Heti pelin alussa saat $10.000 lähettämällä Armitagelle viestin, joka sisältää BAMA ID:si (löytyy esim. PAXin pankkipalvelusta) PAXin kautta. Lisätietoja löytyy General Armitagen jättämästä viestistä (PAXin BBS:ssä). Muista kuitenkin olla menemättä Edon liikettä pidemmälle katua oikealle sen vuorokauden sisällä, jolloin lähetit viestin, koska silloin poliisirobotti ottaa sinut kiinni, ja joudut oikeuteen!

Psychoanalysis-taitoa voi käyttää tekoälyjen heikkouksien selville saamiseen. Zen parantaa aivokäyräási, jos sinulla menee huonosti cyberspace-taistelun aikana. Jos käyt paljon Freesidessä, osta musicianship-taito, mene Zion Clusteriin ja soita miehelle dubia, niin hänen kaverinsa antaa sinulle kyydin Freesideen aluksellaan.

Ohjelma	Käyttö
BlowTorch	ICE:n murto
Concrete	- " -
Decoder	- " -
DepthCharge	- " -
DoorStop	- " -
Drill	- " -
Hammer	- " -
LogicBomb	- " -
Mimic	Cyberspace ICE:n ohitus
Probe	Cyberspace INFO
Jammies	Hidastin
Slow	- " -
ArmorAll	Cyberspace suojaus
Acid	Cyberspace virus
Injector	- " -
Python	- " -
Thunderhead	- " -
BattleChess	Ei-cyberspace shakki
Scout	Database INFO
Sequencer	Database salasana generaattori
Comlink	Kommunikaatio
Cyberspace	Kommunikaatio
Blammo	VARO!
Easyrider	Ylittää zonejen rajat
KGB	Vie KGB:n databaseen
Hemlock	
KuangEleven	
Vaccine	

Taulukko 2: Neuromancer. ICE:n murto-ohjelmat murtavat vain databasen suojauksia (vain Cyberspacessa). Mimic yrittää Cyberspacessa ohittaa databasen suojaukset. Probe antaa sinulle tietoja databasesta, jonne yrität murtautaua. Hidastin hidastaa tai pysäyttää databasen, kun murrat sen suojausta. ArmorAll antaa sinulle täyden energian niin monta kertaa kuin voi. Cyberspace-virus antaa databaselle iskuja itsestään osuttuaan databaseen. BattleChessiä voit käyttää World Chess Federationissa pelaamaan shakkia. Scout antaa tietoja databasesta. Sequencer arvaa databasen salasanan. Kommunikaatio-ohjelmilla voit ottaa yhteyttä databaseihin, mutta cyberspaceen pääseminen vaatii Comlink 6.0:n tai Cyberspacen. Blammo ohjautuu takaisin ja osuu sinuun, mutta ei tapa ensimmäisellä kerralla. Easyriderin kanssa sinun ei tarvitse vaihtaa jackia vaihtaessasi zonea. KGB vie sinut KGB:n databaselle. Hemlockia, KuangEleveniä tai Vaccinea Antti ei ole vielä onnistunut löytämään.

Lemmings

Amiga, Atari ST, CDTV

Tässä viimeinkin kovasti toivotut Lemmingsin koodit. Lähettäjiä on kymmeniä, tiedätte keitä olette, joten suuret kiitokset kaikille. (Viereinen taulukko)



Taso FUN	Taso TRICKY	Taso TAXING	Taso MAYHEM
	1. LCCNLMFPDM	1. MFMCGJLNFN	1. NKMFLGALHN
2. IJJLDNCCCN	2. CMOLMFLQDY	2. FMCMKLMOFV	2. JOOHGKNMHO
3. NJLDLCADCY	3. CAJJLDMBEV	3. ICCOLONPFW	3. ONHCGKNNHX
4. HLLLBINECW	4. KJHNLICCEU	4. CKNOMFMQFL	4. FNGIJOMOHK
5. LDLCAJNFCK	5. OHLLICGDEU	5. GAJKNLJBGT	5. NCGNNMFPHY
6. LHCIKNLCGY	6. HLDMCKOEEV	6. KJHNLHGCGJ	6. GMOOMNHQHX
7. HCANLNLHCU	7. LDMCAJOFEO	7. NJNMLFCDGM	7. GAJJLDOBIP
8. CIOLLDLICY	8. LICOJOLGER	8. HLDNGMOEGO	8. IJHLDMGCIU
9. CAJHMDLJCJ	9. ICEONNLHEO	9. LDLGCJNFGU	9. NKNLIGCDIM
10. IKHMDLCKCT	10. CONLLDMIEQ	10. DLGIJOLGGM	10. HLDOGOOEIT
11. NHMDHCELCP	11. CCKJOLIJEX	11. LGANOLDHGJ	11. LLIGAJNFIJ
12. JOLHCOOMCX	12. IKHOLICKEM	12. GKNOLELIGV	12. EMGKJOLGIS
13. OLHCEKNNCO	13. OKMLICCLEM	13. GAJHLMHJGV	13. MGCNOLEHIP
14. DLCIJNMOCM	14. JODICOOMES	14. OKHMDNGKGT	14. GKNOLEOIIK
15. LCANNMDPCJ	15. MDMCEJLNEY	15. NIMDLGELGM	15. GCKIMEMJIJ
16. CINNOLHQCY	16. LMBIJNOOEY	16. KOLHGIOMGK	16. KJHMEOGKIS
17. CEJHLFLBOX	17. KCAOLMLPER	17. MDLGCKMNGN	17. NJMEMGCLIP
18. IJHNNHCCDS	18. CKNLMDMQEV	18. DLGIJLMOGS	18. HMEMGANMIK
19. NJNNHCCDDT	19. CCKINNIBFQ	19. LGGNLMDPGV	19. MDMGCJMNIP
20. HLFLCIOEDT	20. IJJLGMCCFS	20. GINOOMHQGS	20. MKGIKNOOIR
21. LFHCAJNFDJ	21. OHLFMCADFN	21. GCJILGLBHP	21. MGANOMDPIV
22. FLCIKLLGDV	22. HLNICOOEFQ	22. IJKLGLGCHY	22. GINOMDMQIO
23. LCANLLFHDR	23. LFMCEJMFFT	23. NJLFNGCDHX	23. GEKKNNIBJM
24. CKNLLNHIDQ	24. GICKKMLGFY	24. ILGNGINEHO	24. IJILFIFCJT
25. CEKIMOHJOX	25. OCENMLGHFM	25. LFLGCJNFHX	25. NHLFIFADJP
26. MJHMFHCKDV	26. BKOLNGKIFQ	26. FLGMJMLGHR	26. HLFIFINEJY
27. NJMGLCALDV	27. CCJKMGMJFV	27. NGEOLLFHHQ	27. LFIFAJLFJR
28. JOHNCINMOT	28. IKKONICKFS	28. GKONNFHIHV	28. FIFIILLGJK
29. MNHCCKNNON	29. OIMFMCELFL	29. GEJHMOHJHN	29. IFANLLFHJX
30. FLCIKLMODO	30. HMFMCOOMFV	30. MKKONHGKHL	30. FINLLFIIJQ

Chip's Challenge

Amiga

Miten Atari on antanut Lynxinsä pelin Amigalle? Kuitenkin, porilainen Jari Lähteinen sanoo, että C hyppää seuraavaan tasoon.

Ducks Of Fire

Amiga

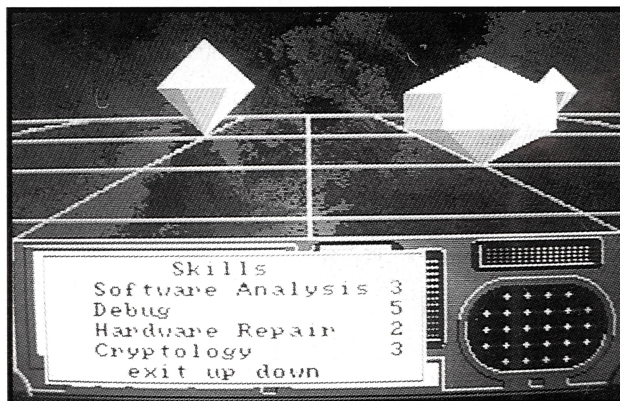
Savonlinnalainen Sami Kuisma ilmoittaa, että kirjoittamalla TIMBO ja painamalla F5, saa tässä minulle täysin oudossa pelissä loppumattomat elämät. Lisäksi P loikkaa tason eteenpäin.

Night Shift

Amiga

Muutama kenttäkoodi:

taso	koodi
2	Cherry Banana Banana Lemon
3	Banana Cherry Pineapple Plum
4	Pineapple Lemon Pineapple Pineapple
5	Pineapple Pineapple



Lemon Cherry
6 Cherry Plum Plum Pineapple
7 Cherry Pineapple Lemon Banana

Koodit lähetti porilainen Jari Lähteinen.

Police Quest/Larry I

PC, ehkä Amiga

Nimimerkki **NK** Virkkalasta kertoo, että kun painat pohjaan yhtäaikaa ALTin ja D:n ja kirjoitat GET OBJECT, niin ruutuun ilmaantuu teksti "Object Number:". No, tällä tiedolla ei kai tekisikään mitään muuta, mutta kuinka ollakaan, samainen nimimerkki lähetti myös listan esineiden numeroista.

1. Patrol Car Keys
2. Corvette Keys
3. Cadillac Keys
4. Radio Extender
5. Revolver
6. Ammunition
7. Briefcase
8. Note Book
9. Pen
10. Ticket Book
11. Lytton Tribune
12. Wallet
13. Nightstick
14. Loaded Revolver
15. Hoffman Files
16. Wanted Poster
17. White Suit
18. Trick Cane
19. Hair Bleach
20. Marked Money
21. Transmitter Pen
22. Room Key
23. No Bail Warrant
24. Handcuffs

Sama temppu toimii myös Larry I:ssä, ja tässä lista:

5. Apple
6. Diamong Ring
7. Glass of Whiskey
8. Remote Control
9. Rose
10. Prophylactic
11. Used Prophylactic
12. Box of Candy
13. Inflatable Doll
14. Disco Pass
15. Pocket Knife
16. Bottle of Wine
17. "Jugs" Magazine
18. Hammer
19. Bottle of Pills
20. Rope

Rick Dangerous

C64

Kirjoita highscore-listaan BBOOIINNGG. Aloita peli ja paina vasemmalla kädelläsi kaikkia niitä nappuloita joihin yletät. Sinun pitäisi siirtyä seuraavaan tasoon. Etene näin aivan viimeiseen kenttään asti. Kuoltuasi kirjoita listalle nimeksesi FLUFOMATIC. Seuraavan pelin aluksi saat itse valita aloituskenttäsi. Vinkin lähetti Jukka Salonen Heinolasta.

Populous

Amiga

Nimimerkki NK lähetti aika mukavankokoisen lista Populouksen maailmoista ja niiden tyypeistä. Jos joku vielä pelailee Populousta, niin tästä luulisi olevan hänelle apua.

No.	Maailma	Tyyppi
1.	Genesis	Nurmi
2.	Josamar	– " –
3.	Timuslug	– " –
4.	Caldiehill	– " –
5.	Scoquemet	Aavikko
6.	Swauer	– " –
7.	Killpeing	– " –
8.	Eoaozord	– " –
9.	Burwilcon	– " –
10.	Moringill	Lumi ja jää
11.	Nimihill	– " –
12.	Bilcemet	– " –
13.	Ringmped	– " –
14.	Weavhipham	– " –
15.	Alpoutond	Kivinen
16.	Badacon	– " –
17.	Immusill	– " –
18.	Hobdietory	– " –
19.	Bugqueend	– " –
20.	Shadted	Lumi ja jää
21.	Corpeham	– " –
22.	Binozond	– " –
23.	Sadwillow	– " –
24.	Lowingick	– " –
25.	Qazitory	Kivinen
26.	Verymeend	– " –
27.	Minmpme	– " –
28.	Hamhipolo	– " –
29.	Futoutboy	– " –
30.	Suzalow	Nurmi
31.	Douusick	– " –
32.	Shidiehole	– " –
33.	Hurtloplas	– " –
34.	Jostme	– " –
35.	Timpeold	Aavikko
36.	Calozboy	– " –
37.	Scowildor	– " –
38.	Swaingpal	– " –
39.	Killohole	– " –
40.	Eoamelas	Lumi ja jää
41.	Burmpal	– " –
42.	Morhippil	– " –
43.	Nimoutjob	– " –
44.	Bilador	– " –
45.	Ringgpal	Kivinen
46.	Weavinpert	– " –
51.	Buggiwllin	Nurmi
55.	Sadmpt	Lumi ja jää
57.	Qazouter	– " –
61.	Futloplug	Kivinen
67.	Timomar	Aavikko
74.	Morincon	– " –
78.	Weaveaed	Nurmi
84.	Shadkopend	Lumi ja jää
88.	Lowinlow	Kivinen
91.	Minoxend	Aavikko
96.	Shimeick	Lumi ja jää
103.	Killsodpal	Aavikko
108.	Bilogojob	– " –
112.	Badkopout	– " –
114.	Hobepil	– " –
118.	Binypert	– " –
120.	Loweat	Nurmi
123.	Minulin	– " –
127.	Douqazhill	Kivinen
132.	Calymar	Nurmi
138.	Mordeord	Kivinen
999.	Killuspal	Nurmi

Lyhyesti Atarilla

Dragon's Lair

Paina 0 (nolla) highscore-listan tullessa näkyviin, paina sitten returnia, ja kirjoita GODIRKGO. Vinkin lähetti Ilpo Kaikkonen Keminmaalta.

Dragon Breed

Paina HELP, UNDO ja vasen hiirennappula pohjaan kun lataat kenttiä. Asialla Ilpo Kaikkonen Keminmaalta.

F-19 Stealth Fighter

Paras lentäjäsi kuolee töppöilysi takia ja laitat Roster diskin koneeseen. Huomaatkin sen jälkeen, olit unohtanut kirjoitussuojan pois päältä. Niinpä olet onnistunut hukkaamaan parhaan lentäjäsi. Mutta ei hätää! Keminmaalta rynnistää apuun Ilpo Kaikkonen ja selvittää, että otat vain rauhallisesti uuden miehen ja uuden tehtävän. Suoritettuasi tehtävän huomaat, että paras lentäjäsi onkin taas elämänsä kunnossa.

Goldrunner

Ilpo Kaikkonen kehottaa sinua pelailemaan ensin jonkin aikaa ja painamaan sitten joko kirjainta I tai O.

Ninja Warriors

Paina ALT ja kirjoita jokin seuraavista iskulauseista: MONTY PYTHON, THE TERMINATOR, CASABLANCA, GENESIS OF THE DALEKS, EAT TO THE BEAT, SKIPPY tai A SMALL STEP FOR A MAN. Vinkin heitti Ilpo Kaikkonen Keminmaalta.

Super Goldrunner

Paina pause päälle ja kirjoita sitten PINK-FLOYD-ARE-GODS. Itse en tosiaankaan ole samaa mieltä. Tiedä sitten onko Ilpo Kaikkonenkaan.

Arkanoid

Kirjoita nimenkirjoitusruudussa DEATHSTAR ja paina pelin aikana S-kirjainta, kertoo Ilpo Kaikkonen Keminmaalta.

Space Harrier

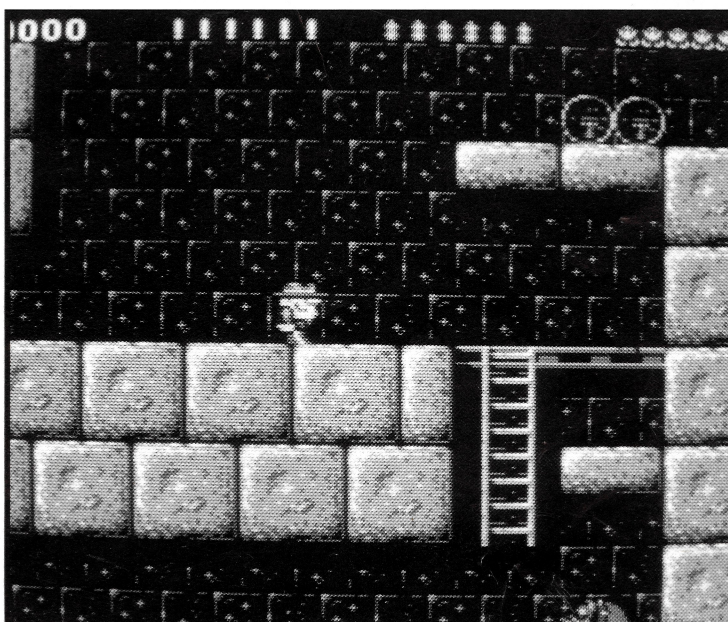
Järjestä itsesi toiseksi viimeiselle tilalle ja kirjoita nimeksesi RAF, niin alkaa pelikin sujua. Näin uhkailee Ilpo Kaikkonen.

Puffy's Saga

Paina pohjaan yhtäaikaa funktionäppäimet F5 ja F6. Näin pääset tasolle 7. Jos painoit myös UNDO:a, loikkaat tasolle 9. ...tarinoi Ilpo Kaikkonen Keminmaalta.

SDI

Kirjoita nimeksesi ALERIC ja painele seuraavassa pelissä funktionäppäimiä. En tiedä mitä tämä saa aikaiseksi, koska Ilpo Kaikkonen Keminmaalta ei kerro.





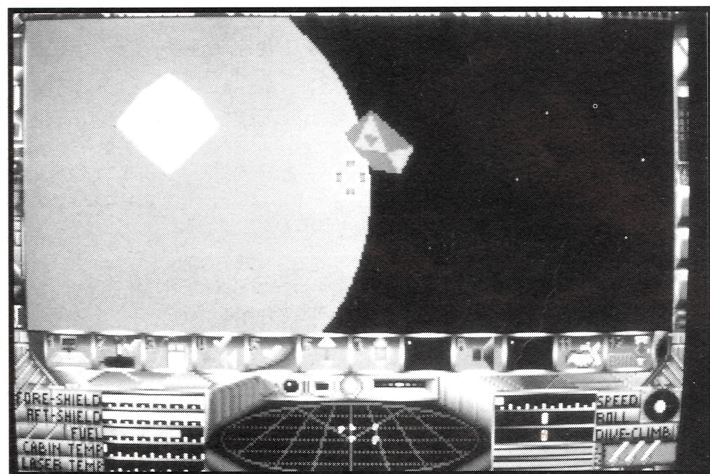
Elite Plus

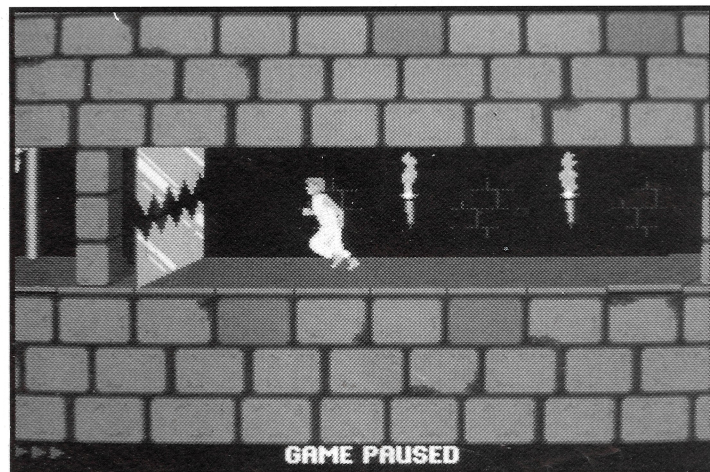
PC

Marko Falck ja **Jesse Lantinen** Nummelasta ovat ottaneet Elite Plussan talletetun tilanteen tarkemman tarkastelun alle, ja keksineet miten peliä voi hieman hönäyttää. Lataa ensin vaikkapa PC-Tools, tai vastaava ja editoi jotain talletettua tilannetta. (En muuten suosittele, jos et tiedä tarkkaan, mitä teet!).

Nro	Arvo	Saatavat
123	FF	
124	04	
125	01	
126	01	Näin saat
129	01	alukseesi
130	01	täyden
131	01	varustuksen.
132	01	
133	01	
134	01	
136	04	
138	0f	
139	ff	
214	01	
217	35	
224	8e	
225	ac	
140	fe	Näillä arvoilla
141	fe	saat huisasti
142	fe	rahaa!
143	fe	
154	fe	
156	fe	
158	fe	
160	fe	
162	fe	
164	fe	
166	fe	
168	fe	Näin saat ruuman
170	fe	täyteen.
172	fe	
174	fe	
176	fe	
178	fe	
180	fe	
182	fe	
184	fe	
186	fe	
188	fe	
190	fe	
145	fe	Legal status: CLEAN.
147	fe	Rating: DEADLY.

Huom! Kohdan 225 jälkeen olevien arvojen pitäisi olla nollia. Jos näin ei ole, niin muuta ne nolliksi.





Miniratkaisu:

Black Cauldron

kaikki koneet

Espoolainen **Lauri Into** lähetti aika nopeasti kirjoitetun näköisen kirjeen, jossa selvitetään hät'hätään miten pelaillaan tämä ikivanha Sierran peli läpi. Kiinnostuneille.

Mene ensin taloon ja avaa kaappi. Ota sieltä kaikki, minkä irti saat. Ota ruokapata ja puhu miehelle. Mene sian luokse, avaa portti ja anna sialle ruoka padasta. Sika karkaa. Käy ottamassa maissintähkä varastosta ja mene sisälle taloon. Juttele miehen kanssa. Tule sitten ulos ja ota vettä leiliin. Mene yksi ruutu vasemmalle ja yksi ruutu ylös, niin tulet puun luokse. Puussa on reikä. Ota sieltä huilu ja odota kunnes Gwythaint tulee, ja nappaa sinut ja porsaan.

Mene tippumispaikastasi yhden ruudun verran vasemmalle ja ylös. Olet oven luona, joten avaa se ja mene sisään. Avaa kaappi ja ota sieltä keksit. Lähde takaisin tippumispaikkaasi ja sinun pitäisi nähdä Gurgi. Anna sille omena. Mene metsään, missä on kuolleita puita ja etsi puu, jossa on viesti. Lue viesti ja ota puukko. Mene yksi ruutu vasemmalle ja yksi ylös, ja tulet kivikkoiseen paikkaan (yritä päästä ruudun yläreunaan keskelle). Sido köysi puun oksaan ja kiipeä ylös. Parhaiten tämä käy painamalla PAGE UP -nappulaa. Mene seinämän luokse, niin Taran ottaa seinästä kiinni ja lähtee kiipeämään. Kiipeä ruudun vasempaan ylänurkkaan. Kävele vallihaudan harjalla toiselle puolell ja mene ruudun verran vasemmalle. Ui krokotiilien ohi vastakkaiselle seinälle. Varo kiviä heitteleviä vartijoita.

Kiipeä seinää pitkin ikkunan luo ja katko puukolla köynnökset ikkunan edestä. Mene suoraan oikealle, kunnet tulet parvekkeelle. Hyppää parvekkeelta, kun kaikki katsovat pataa ja Hen Weniä. Kaappaa Hen Wen kainaloosi ja juokse karkuun. Suunnista portaat ylös vasemmalle parvekkeelle ja heitä possu alas.

Sinut viedään tyrmään. Ota kuppi ja raavi kupilla ovea pari kertaa. Luukku lattiassa avautuu ja esiin nousee prinsessa Eilonwy. Puhu prinsessalle ja laskeudu luukkuun. Kävele 2 ruutua vasemmalle ja yksi ylös. Mene vastakkaisen seinän eteen ja ota tiilet irti. Löydät hautakammion. Prinsessa lähtee kiitämään, jolloin ota miekka ja mene takaisin yhden ruudun verran alas ja saman verran oikealle. Käännä kynttelikköä, niin salaovi aukeaa. Mene sisään, tempaise vartijoita taikamiekalla, mene käytävän perälle ja ota avaimet.

Kävele saman käytävän perällä olevan oven luo ja avaa se avaimilla. Vapauta Fflewddur Fflam (jessus, mitä nimiä!). Kävele rappuset ylös kaapille ja ota tavarasi sieltä. Mene viinikellarin läpi ja katkaise laskusillan rautaketju taikamiekalla. Pakene samaa tietä kuin tulitkin. Kulje järvelle, katso possun jälkiä ja hypi kiveltä kivelle, kunnes olet oikein ison kiven luona. Pääset keijujen luokse. Puhu kuninkaalle, anna hänelle huilu, jolloin saat taikapölyä ja taikapeilin. Käytä pölyä lentääksesi pois luolasta.

Mene suolle, käytä pölyä ja lennä noitien mökille. Mene sisään, avaa arkku, ja juttele noidille. Anna taikamiekka heille. Mene ulos, katso pataa ja puhu noidille. Gwythaint ottaa padan. Käytä pölyä ja lennä pois saarelta. Mene linnaan laskuportin kautta. Kulje alimpaan kerrokseen ja ota ritilä pois. Kun ensimmäinen luurankosotilas tulee, hyppää. Takaasi juoksee Gurgi ja loikkaa pataan. Seuraavaksi oletkin joessa padan kanssa. Noidat tulevat ja tahtovat padan takaisin. Odota, kunnes he tarjoavat Gurgia vastineeksi. Suostu, niin Gurgi herää henkiin ja olet pelannut pelin läpi.

Prince of Persia (PC)

Nappaa Prince.sav editoitavaksi vaikka PC-Toolsiin. Sektorilla 0 paikassa 0 on jäljellä oleva aika, paikassa 4 on taso ja paikassa 6 energian määrä. Jäynää on harrastanut Sampo Vesa Helsingistä.

Zarathrusta

Amiga

Tässä joitain koodeja, lähettäjänä **Juha Olkkonen** Helsingistä.

taso	koodi
3.	lucx
4.	dypo
5.	uvox
6.	hxor
7.	ipsx
8.	kray
9.	orfe
10.	olyn
11.	zuvo
12.	cyta
13.	hore
14.	myro
15.	dnar

Continental Circus

Amiga

Kun ensimmäinen punainen valo syttyy, väännä joystickiä eteenpäin. Kun toinen punainen valo syttyy, päästä irti tikustasi ja työnnä sitten taas eteenpäin kun vihreä valo syttyy. Näin autosi kiihtyy vaihteeksi nopeammin kuin kuljettaja. Vinkin heitti Jari Ketola Oulusta.

Clown'o'Mania

Amiga

Oululainen Jari Ketola kirjoittaa, että painamalla pelin aikana HELPiä saa lisää hyppyjä.

Battle Valley

Amiga, Atari ST

Kirjoita ROGER MELLIE THE MAN ON THE TELE ja saat loppumattomat tankit. Tankissa on päätään kolhinut Jari Ketola Oulusta.

The Spy Who Loved Me

Amiga

Kirjoita pelin aikana MISS MONEYPENNY, niin voit vaihtaa tasoa F10-nappulalla. Jipon keksi porilainen Jari Lähteinen.

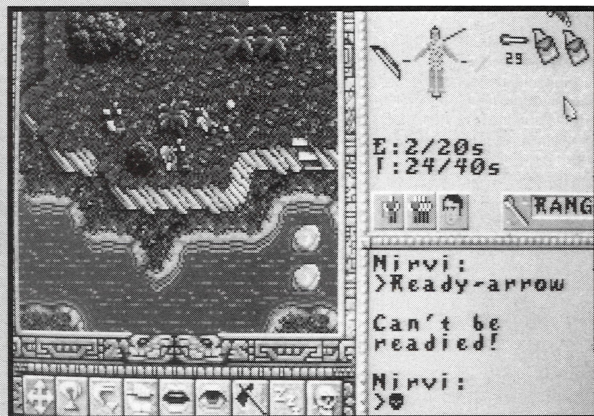
Commando

C64

Ohei! Vanha suosikkipelini, joskin siinä on liian vähän helikoptereita. Ari Prättälä Haapajärveltä on havainnut, että ensimmäisen tason viimeiset sotilaat eivät ole ongelma eikä mikään, kunhan menee ovien oikealle puolelle ampumaan. Sama pätee myös toisessa kentässä. Siellä voi myös tuhota tykit käsikranaateilla.

Miniratkaisu:

Savage Empire



(ratkaisu julkaistu PC-pelit 1991:ssä)

Tommi Patrikainen on pelannut Originin ensimmäisen Worlds Of Ultima-seikkailun läpi ja lähetti ystävällisesti läpipeluuohjeet.

Peli alkaa Kurakista, kylästä laakson keskeltä. Kylän poppamies parantaa sinut, ja lähettää kohti seikkailuja. Samaisen kylän päälliköltä saat ensimmäisen tehtäväsi kirjoittamalla sanan UNITE. Muissa kylissä samoin toimimalla saat aina uuden tehtävän. Kaikkien kahdentoista tehtävän suorittamisen jälkeen sotaisat kylät puhaltavat yhteen hiileen ja tuhoavat pahamaineiset Myrmidexit, mikä onkin koko pelin tarkoitus.

Kurakin tehtävä on pelastaa eräs tyttö, joka on kaapattu Uraliin (hidden city). Piilotetun kylän sijainnin saat selville viemällä palan sinistä kiveä Barrabin läheltä Topurulle. Topuru asustaa saarella, jonka sijainnista kertovat melkein kaikki ihmiset. Matkalla Barrabiin voit suorittaa tehtävän, jonka saat Yolarusta ja ottaa mukaan professori Rafkinin, jota kannattaa haastatella huolellisesti. Saat selville ruudin, kiväärin, soihdun ja käsikranaatin maagiset valmistusohjeet, sekä laboratorion sijainnin. Edelleen sinun pitää suorittaa Disquiquista saamasi tehtävä. Sieltä saat kaksi pulloa voimakasta nukutusainetta (C2H5OH). Säästä niistä toinen. Lisäksi löydät lisää ystäviä joukkoosi.

Barrabissa päällikön poika on sairastunut, eli sinun täytyy hakea kylästä pohjoiseen olevilta kukkuloilta parantava kasvi. Huomaa, että esim. palokirves on aika näppärä apuväline puiden kaatamisessa. Sakkhran tehtävä on tappaa tyrannosaurus kylästä koilliseen (kranaatti siirtää jopa kiviä!). Saat mukaasi apuvoimia, joita vielä tarvitset. Matkalla takaisin itään kannattaa käydä suorittamassa Jukarin ja Haakurin tehtävät. Muista vain, että vaahtosammutin jäähdyttää myös laavaa ja kannattaa olla soihtuja matkassa.

Pohjoisen kaupungeista Pindirossa tarvitsee vain poiketa jututtamassa päällikköä, mutta Barakosta saat taas uuden tehtävän. Gorilla on kaapannut tytön ja vienyt hänet mukanaa korkealle vuoren rinteelle. Tukkimalla pohjoisessa olevan putouksen (kranaatilla jälleen), pääset luolaa pitkin eteenpäin. Topurun ohjeiden mukaan löydät Uralin (käytä toinen pullo...magnesium ja salamavalo antavat paljon valoa). Muistathan aina kuljettaa kaiken tavaran mitä saat mukanasi!

Tichtical on pahan miehen vallassa. Jututa entistä hallitsijaa (arvaat kyllä missä häntä säilytetään). Tutki myös muita paikkoja, jotta löydät kultaisen pään. Kuljeta kristalli (sait sen Uralista) pidikkeeseen lähellä paikkaa, josta sait parantavan kasvin. Näet paikan kaukana, johon valo osuu. Portaita pitkin pääset harhailemaan alamaailmaan (käytä päätä). Jututa vanhaa liskoa. Etsi Black Staff ja muutama kaasupommi. Tuhoa generaattorit liskon ohjeiden mukaisesti (Control Panel ei kestä kirvestä). Sitten vain nopeasti ylös!

Teurasta tiikeri ja vie nahka rummun tekijälle pikku kukkulalle (tienhaara vasemmalle Yolarusta etelään). Mitähän valmiilla rummulla sitten tehdäänkään... Peli on nyt lähes pelattu läpi. Muutaman hienon kuvan jälkeen olet Myrmidexien luolissa. Seuraa mukana olevaa indikaattoria, jonka sait alamaailmasta hieman aikaisemmin. Heitä kuningattaren päälle kaasupommi tai kaksi. Ruumiin takana on musta kivi, jota kannattaa nuijia. Näin oletkin pelannut pelin läpi!

Outrun

C64

Tavallinen loikkaus seuraavaan tasoon ei toimi skandeilla varustetussa koneessa. Skandikoneessa paina ensin RUN/STOP ja sitten kirjainta Ö. Vinkin lähetti Kari Jussila.

Rupert's Toyparty

C64

Käynnistä peli normaalisti ja paina ylöspäin sojottavaa nuolta, niin peli pomppaa seuraavaan tasoon. Vinkin lähetti Kari Jussila.

Lotus Esprit Turbo Challenge

Amiga

Kirjoita 1. pelaajan nimeksi Fields of Fire ja 2. pelaajan nimeksi In a big country, niin johan tapahtuu kummia. Näin sanoo Jaakko Niemelä Ylivieskasta.

F-29 Retaliator

Amiga

Kirjoita nimeksesi CIARAN, niin saat loppumattomat ammukset. Jari Lähteinen Porista oli jälleen asialla.

Manchester United

Amiga

Jari Lähteinen Porista on havainnut, että vaikeimmat joukkueet on helpompi voittaa aktivoimalla kaksinpelin. Tämä tapahtuu painamalla hiiren vasenta nappulaa.



Blood Money

Amiga
Porilaisen Jari Lähteisen mukaan Psygnosiksen ammuskelupeli helpottuu kummasti, kun pistää ensin pausen päälle ja painaa sitten HELP-nappulaa.

Stellar 7

PC
Ammu kiviröykkiöitä niin kauan, että ne tuhoutuvat. Jos joku muuttuu warpiksi, aja siihen heti. Jatka näin, kunnes saavut Arkturukseen. Tuhoa kaikki viholliset, tai ainakin niin monta kuin pystyt. Näin pitäisi emoaluksen laskea Lord Draxonin tankki alas. Tuhoa se, ja olet pelannut pelin läpi. Tosi nastan läpipeluuohjeen lähetti Petri Nikkonen Tampereelta.

Mines of Titan

PC
Tallenna tilanne kasinon ovella. Astu sisään ja valitse peliksi Keno. Ota mitkä tahansa seitsemän numeroa. Pelin loputtua kirjoita muistiin mitkä tahansa seitsemän numeroa. Lataa nyt tallettamasi tilanne. Mene sisään, valitse peliksi Keno, aseta panos suurimmaksi (20) ja valitse numerot, jotka kirjoitit ylös. Näin voitat aimo kasan kahisevaa. Vinkin lähetti Petri Nikkonen Tampereelta.

Lyhyesti Amigalla

Interphase

Taneli Lampela Iittalasta kertoo, että koet jotain varsin mukavaa, kun kirjoitat pelin aikana Fenny. (F pitää kirjoittaa CAPS LOCK päällä.)

Atomic Robokid

Kirjoita alkuruudussa TUESDAY 14TH, niin saat loppumattomat elämät. Vinkin lähetti Jari Lähteinen Porista.

Dragon Breed

Heitä pause päälle ja kirjoita IREM, niin saat loppumattomat elämät. N vaihtaa tasoa. Peliä on pausetellut Jari Lähteinen Porista.

Strider II

Paina yhtäaikaa pohjaan HELP-VASEN SHIFT-1. Nyt kun painat 1-5, niin pääset tason eri osiin. F1-F4 vaihtaa tasoa. Vinkin lähetti Jari Lähteinen Porista.

Dragon's Lair II – Time Warp

Paina pelin aikana returnia ja kirjoita GET MORDROC DIRK välilyöntien kera, niin tapahtuu jotain varsin vänkää, lupailee Jari Ketola Oulusta.

Gremlins 2

Kirjoita high-score listalle SINATRA, niin saat loppumattomat elämät. Mielestäni varsin typerää peliä on pelaillut Jari Ketola Oulusta.

Mickey Mouse

Kirjoita pelissä 6135688. F-kirjaimesta tapahtuu sitten kaikenlaista vänkää. Ihan Mikki Hiirenä on Jari Ketola Oulusta.

Dominator

Kirjoita high-score listalle SHAFT ja saat loppumattomat elämät, takaa Jari Ketola Oulusta.

Toyota Celica GT Rally

Kun peli käskee käynnistämään moottorin, painakin CONTROL ja C samaan aikaan, niin kello pysähtyy. Sitten voit revittää radan läpi haluamallasi vauhdilla ja saat ajaksesi 00:00:00! Näin kertoi Jari Ketola Oulusta.

Awesome Paina pohjaan + (plus) ja tulitusnappula. Nyt F1 poistaa viholliset, F6 antaa energiaa ja 1-10 erilaisia aseita. Vinkin lähetti vanha tuttu, Juha Olkkonen Helsingistä.

Horror Zombies

Paina pohjaan M ja piste. Nyt et kuole. Jos haluat hyppiä ruutuja, niin kirjoita CHEATMODE pelin ja paina F10. Asialla taas Juha Olkkonen Suomen pääkaupungista.

Pacland

Kirjoita alkukuvassa AVALON, niin Pac-vesseli ei kupsahda. Pacmaailmassa on seikkaillut Juha Olkkonen Helsingistä.

Road Blasters

Kirjoita pelin aikana LAVILLASTRANGIATO. Sitten 1-4 valitsee aseen, S harppaa tason ja F täyttää tankin. Tiellä paukutteli Juha Olkkonen Helsingistä.

Cybercon III

Kirjoita alkuruudun aikana NECRONOMICON, niin saat loppumattomat elämät. 3-D universumissa seikkaili Jari Ketola Oulusta.

Double Dragon

Kirjoita alkuruudun aikana R U CALLING MY PINT A POOF? ja paina vielä returnia. Pelin aikana DELETE-napin painallus aikaansaa vihollisten kuoleman. Pinttinsä sisältöä on ihmetellyt Jari Ketola Oulusta.

Dragonscape

Paina pelin aikana yhtäaikaa pohjaan ALT ja kursori alas -nappula, niin pääset seuraavaan tasoon. Lohikäärmettä on potkinut Jari Ketola Oulusta.

Wizball

Jari Lähteinen Porista on huomannut, että painamalla pausen päälle ja kirjoittamalla RAINBOW pääsee temppuilemaan. C täyttää kattilan, S loikkaa seuraavaan tasoon ja T selvittää koko pelin kertaheitolla!

Street Fighter

Kirjoita pelin aikana STREET CHEAT, niin jotain tapahtuu. Mitä, sitä ei vinkin lähettäjä Juha Olkkonen Helsingistä kerro.



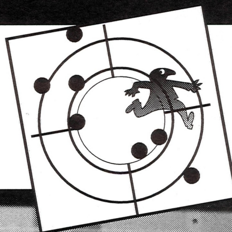
Loppulavanpaukutus

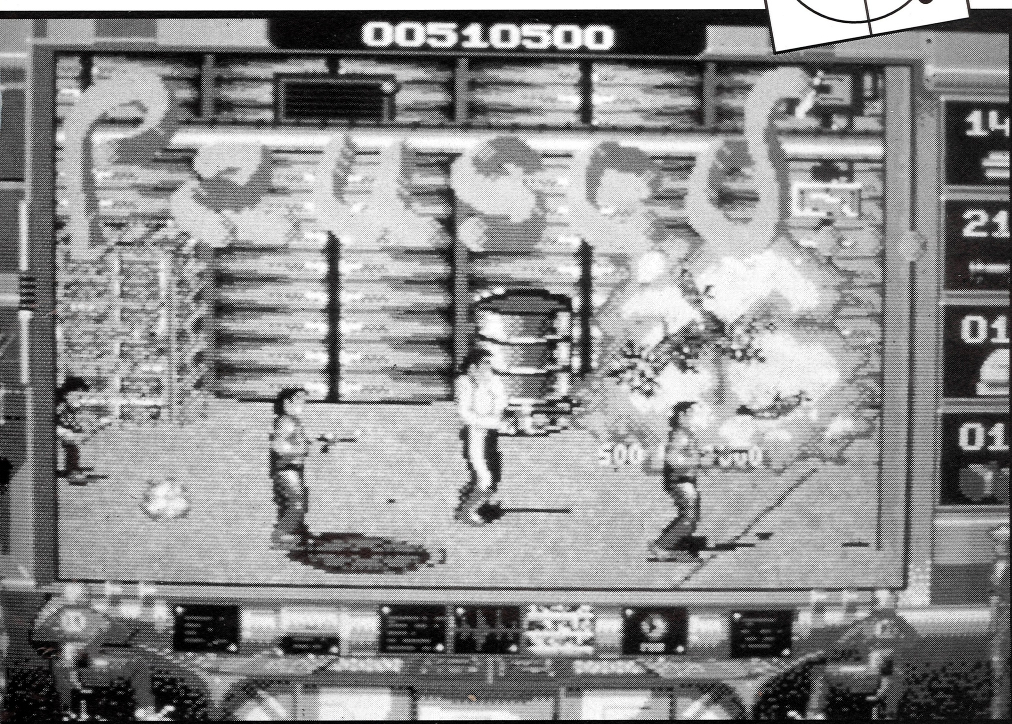
Palkintopeli lähtee **Antti Ollilaiselle** massiivisesta Neuromancer-tietopaketista. Toivottavasti arkistosta löytyy nimenomaan toivomasi peli, Antti. Nähdään taas täällä muutaman kuukauden kuluttua, sillä välin jatkan touhujani MikroBitissä, ciao!

PETRI TEITTINEN



Ampumapelit





Crime Wave

Amiga, ST, PC
Access/U.S. Gold

"Kyllä meidän Narc on parempi kuin teidän", sanoi U.S. Goldin setä Oceanin sedälle. Tiedostavimmat peliasiantuntijat jo arvasivat, että Crime Wave sisältää rikollisjahtia vaakaan vierivissä katumaisemissa, ikonien keräilyä ja muuta tuttua sillä erotuksella Narciin, ettei pidätyksiä tehdä vaan katu lakaistaan tyhjäksi ilman omantunnontuskia.

Kun toimintaan on saatu alkusysäys presidentin tyttären kidnappauksesta onkin loppu silkkaa lahtausta. Taivaalta satavilla ammusikoneilla täydennettävät aseet repivät somasti rosmoja silpuksi, varsinkin kun sekaan lämmäisee ohjuksen, joka pölläyttää ilmaan iloisen pilven käsien ja jalkojen kappaleita. Samaista välinettä voi käyttää myös kola-automaattien tapaisten maamerkkien romuttamiseen huumeiden ja muiden todisteiden toivossa.

Tämän tervehenkisen rynnäköinnin hallinnassa on pikku pulmia. Joystickia ylös tai alas napauttamalla tehtävät loikat ja kyykistymiset eivät heti selkäytimeen uppoa. Yhtälailla kinkkistä on saada syvyyssuunnassa seilaavat hahmot tulilinjalle. Sama pätee taustaan hukkuvien ammusten väistelyyn. Nämä epämukavuudet kuitenkin kalpenevat ohjelmoinnin tasottomuuden rinnalla.

Ruudulla liikkuvan väki- ja kalustomäärän kasvaessa kuvan päivitys hidastuu suorassa suhteessa, kunnes lopulta ehtii ottaa päivätorkut vierityksen nitkuttaessa seuraavaan frameen.

Juonikuviota raottavissa väliepisodeissa on käytetty digitoituja mustavalkoisia animaatioita, joissa keskitytään erityisesti kauniin Brittanyn esittelemiseen edestä ja takaa, mutta varsinainen peligrafiikka on latteaa. Äänellinen anti tyssää kivääristä ja ohjuksista irtoaviin sinänsä jykeviin mosahduksiin.

Sopiva vaikeustaso ja uteliaisuutta virittelevät välianimaatiot maanittelevat kuvaruudun ääreen hetkeksi, mutta eivät riitä kompensoimaan sitä, että Crime Wave on hälläväliä-meiningillä kokoon parsittu ST-porttaus rahat pois hengessä.

Jukka Tapanimäki

Testattu	Amiga
Grafiikka	75
Äänet	67
Pelattavuus	60
Vetovoima	72

68

Battlestorm

Amiga, ST
Titus

Muukalaisten liittoutuma on tuhonnut Maan, niinpä tehtävänä on antaa turpiin koko porukalle ihan vain koston vuoksi. Surullisen kaukana ovat vanhat hyvät Invasion of the Body Snatchersin ajat, jolloin vainoharhaisia asenteita vielä osattiin syöttää tyylikkään hienovaraisesti periaatteella "muukalaiset soluttautuvat joukkoomme saastuttamaan kunnon kansalaisten ruumiinnesteitä". Tarkkailkaa pelien kehysjuonia.

Battlestorm siis on ties kuinka mones lisäys avaruusalusten, laserien ja tunnistamattomien lentomömmöjen epäpyhään kolminaisuuteen. Kaavahan on se, että pelaajalla on lentopeli, jonka ulkomuoto on jokin niistä kolmesta, sillä lennellään vierivän taustan yllä ja kumiritsan maalina on pienten alusten muodostelmia sekä muutama vähän isompi emoalus.

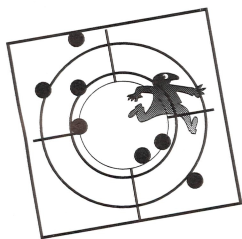
Ainoa marginaalinen harvinaisuus on taustan vieriminen kaikkiin suuntiin. Battlestormissa on peräti etäistä sukulaisuutta Asteroidsiin. Ainakin valittaessa kahdesta mahdollisesta kontrollimetodista vaikeampi, jossa alusta pyöritetään joystickin sivuttaisliikkeillä ja pystyliikkeillä kontrolloidaan kaasuhanaa. Vaihtoehtoisesti alus menee minne tikusta väännetään. Täyskäännöstä se ei suostu tekemään, minkä vuoksi on opeteltava kömpelöhkön tuntuinen kahvanpyöritystekniikka.

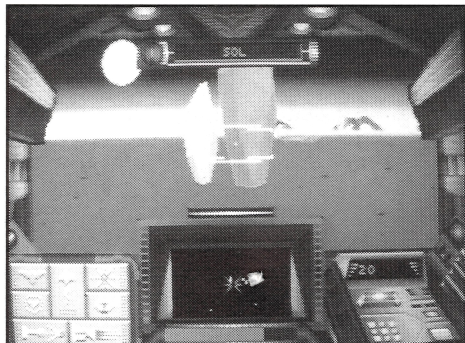
Toteutuksen teknisessä puolessa ei ole moittimista, mutta sisällössä sitäkin enemmän. Vihollisen kiemuroissa toistuu muutama tylsä peruskuvio iankaikkisesti, amen, eikä jaossa ole edes kunnon lisäaseita. Tarkoituksena ei ole levittää toimintapelien vastaista propagandaa, vaan ainoastaan todeta, että sama asia on tehty paremmin niin moneen kertaan, ettei Battlestormia voi kehua tekemättä itseään naurunalaiseksi.

Jukka Tapanimäki

Testattu	Amiga
Grafiikka	73
Äänet	72
Pelattavuus	76
Vetovoima	66

69





Stellar-7

PC; Amiga
Dynamix

Villinä nuoruusvuosinani ilmestyi kapakin nurkkaan kolikkopeli Battlezone, jossa futuristiset tankit vaihtoivat ammuksia kolmiulotteisessa maisemassa. Kone nieli markkojani tasaiseen tahtiin (olin aika huono). Vuoden parin kuluttua, kuusnelosen kultakaudella, ilmestyi Stellar-7, Battlezonen paranneltu painos jota tuli pelattua hullun lailla.

Tämän monen muunkin veteraanipelaajan lämmöllä muisteleman pelin on Dynamix kaivanut holveistaan ja ajanmukaistanut. Mustavalkoinen viivagrafiikka on vaihtunut 256-väriseen polygonigrafiikkaan, hidas kuusnelonen 25 megahertsin 386:een.

Avaruuden paha mies Drax on päästänyt valloituslaivastonsa Maan kimppuun, ja vain yhdellä Raven-tankilla varustettu teräshermo voi lyödä sen takaisin. Peli etenee planeetalta planeetalle, eteenpäin pääsee eliminoimalla tarpeeksi vihollisia, jolloin planeetan Vartija ilmestyy paikalle ja pahin koitos alkaa.

Sekalaista hampuusilaumaa räimitään pääosin tykillä, mutta näkymättömyyskenttä, magneettimiinat plus muut lisälaitteet ovat käyttökelpoisia. Hupenevaa energiaa voi tankkailla silloin tällöin. Tosin tulevaisuuden supertankiksi Raven on aika kehnosti varusteltu ja tuskin pärjäisi jotain M1A1 Abramsia vastaan, mutta tämähän on tuikitavallista.

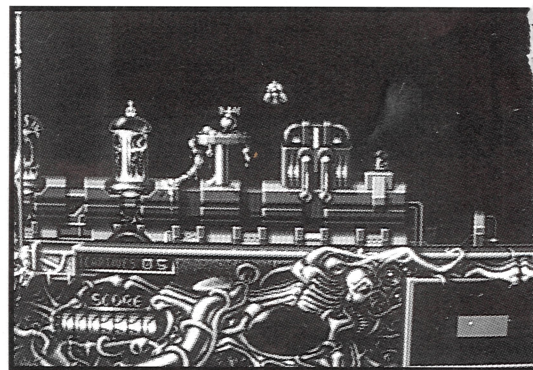
Stellar-7 on kolmiulotteinen rivakka ampumapeli, joka on vanhentunut ihmeen vähän vuosien saatossa.

Nnirvi

Testattu	386/VGA
Grafiikka	86
Äänet	91
Pelattavuus	85
Vetovoima	80

85

The Executioner



Amiga
Hawk

Hewsonin (R.I.P) Zarathrusta oli mainio yritys lämmitellä Gravitar-aiheistoa modernisoidulla grafiikalla. Tismalleen samaan saumaan änkee Teloittajakin.

Idea on niin perus, että jokaisen päässä pitäisi kilkattaa ja kilistä tajuntaan noustessa kuvia painovoimaa vastaan taistelevasta aluksesta kiperän ahtaissa holvistoissa. Executionerissa rungon ympärille on kääräisty kelmullinen taktista pintaa sekä seikkailua.

Pelialue on jaettu kahteentoista sektoriin, joissa jokaisessa on kourallinen planeettoja, asema ja kauppa. Tavoitteena on etsiä neljä avaimen osaa, jotta pääsisi vierailemaan Gargarothsien inhan johtajan luona teloituspuuhissa. Avaimien jäljittämiseksi planeetoilta kerätään vankeja, joita kuulustellaan asemilla Torquemadamaisin metodein, eli annetaan ruumiillista kuritusta, venytystä ja sähköshokkeja. Itsepäisimmät pukahtavat vasta lahjusten motivoimana. Henkiinjääneet myydään kaupassa orjiksi ja voitot törsätään polttoaineen, tutkien ja muun lisäryönän keräämiseen.

Planeettoja läpi kahlattaessa järjestys on vapaa, tosin polttoainevarannon sallimissa rajoissa. Pintaliitävä turistikierros ei onnistu, sillä planeetalta ei ole paluuta ennen kuin on löytänyt teleportin käynnistävän lähettimen. Muuta puuhastelua tarjoaa polttoainetankkien noukkiminen, tarkkuusammunta sekalaisiin hernelinkoihin ja ovien aukominen vipumekanismeihin tähtäämällä.

Eteneminen on hävyttömän usein niin piinallisen pikselintarkkaa nypyttämistä ahdistavan tukalissa onkaloissa, että elimistöön erittyy pahoja kemikaaleja, naama karvoittuu ja tekee mieli hypätä ikkunasta puremaan ohikulkijoita. Toisaalta ohjaus harvemmin riistäytyy hallinnasta painovoiman kepeyden ansiosta. Kenttiä on reilusti toistasataa, mutta valtaosa on rutiinilla koluttavia pikku planetoideja.

Jää-, kivi- ynnä muut maisemat on hiottu viimeisen päälle upeiksi eikä Gigermäisesti yököttävä kehyskään näytä hassummalta. Värejäkin pursuaa näytöltä 32 vierityksen nikottelematta. Mukana on myös simulaattori, josta löytyy aitoa viivoiksi pelkistettyä Gravitar-grafiikkaa.

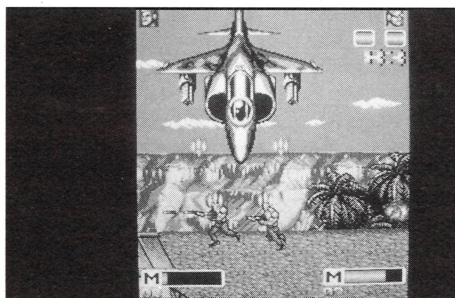
Ei Execution Oidsille pärjää, mutta mainio teos kuitenkin, varsinkin kun turhauttavuutta on kevennetty peliaseman tallennuksella.

Jukka Tapanimäki

Testattu	Amiga
Grafiikka	92
Äänet	79
Pelattavuus	87
Vetovoima	85

88

Mercs



Amiga, ST, C64
U.S. Gold

Olipa kerran, kauan sitten, entinen presidentti, joka matkusti Keski-Afrikkaan, missä hänet luonnollisesti kidnapattiin. Mutta urhea palkkasoturi (tai kaksi) päätti pelastaa hänet. Hän laskeutui vihollisalueelle, tunkeutui läpi tankkien, eliminoi erikoisosasto Skorpionin, läpäisi vuoristosolan, tuhosi vihollisen päämajan, runttasi huoltolinjat ja sitten hän vapautti presidentin, jota tosin pänni tämä ylimääräinen leikkiminen. Sitä joskus innostuu, selitti nolo palkkis. Sen pituinen se.

Mercissä on mies ja ase (tai kaksi miestä ja asetta, jopa yhtäaikaa), lintuperspektiivi, paljon vihollisia, paljon isoja vihollisia ja lopussa vielä isompia vihollisia. Kentältä kerätään lisäseita, tehoa, energiaa, elämiä, postimerkkejä ja rahaa Kolmannen maailman nälkäänäkeville.

Mitään uutta ei Mercistä löydy, mutta tekninen toteutus on sentään normaalia onnistuneempi. Pelattavuus on kohdallaan, vaikeus on vähän ylimitoitettu ja grafiikka on hyvää kautta linjan. Tahmailukaan ei esiinny, vaikka ruudun kansoitus onkin välillä melkoinen, lukuunottamatta isojen vihollisten räjähtelyä, jolloin hetkeksi siirrytään hidastettuun näyttöön. Volyyminappulaankaan ei tarvitse pahemmin koskea.

Jos tuntuu siltä, että ikariwarriors-henkiselle pelille vielä löytyy hyllystä tilaa, niin kyllä Mercsillä raon paikkaa.

Nnirvi

Testattu	Amiga
Grafiikka	87
Äänet	80
Pelattavuus	85
Vetovoima	80

85

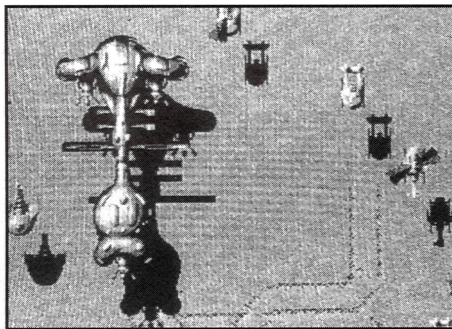
SWIV

Amiga, ST, C-64
Storm

Pitkään ja hartaasti ovat tulitusnappikrampista kärsineet amigistit saaneet pelata sellaisia klassikoita kuin Xenon 2, MegaBlast ja Silkworm. Uutta voittajaa, tai edes haastajaa näille peleille ole tullut.
Kaupansedän hyllyssä paistatellut outo nimi herätti huomion. SWIV? Hetken aprikoinnin jälkeen nimi alkoi muovautua - SilkWorm IV. Nelonen? Missä ovat kakkonen ja kolmonen? Takakansi paljasti oikean nimen: Special Weapons Interdiction Vehicles.

Levyke löysi itsensä levyasemasta ja Unique Dynamic -lataussysteemin ansiosta alkupoppi alkoi hetkessä värisyttää monitorin kaiuttimia. Samat ohjelmoijat kuin... kulkuneuvoina kopteri ja jeeppi... tämä todella on Silkworm Kakkonen!

Silkwormin sivuvyörytysrutiini on saanut väistyä, mutta sitä ei kohta enää huomaakaan. Peli alkaa sumeilematta toimintana, turhaan ei selitellä, kenen puolella olemme, mikä on päämäärämme ja teemmekö kaiken oikeuden ja kohtuuden nimissä.



Vertikaaliskrolli soljuttaa maastoa ylhäältä alas, pelaajat ohjaavat helikopteria (tasa-arvovaltuutettu: miksi ei tonykopteria) ja (tai) jeeppiä. Lahtaustavaraa tulee madellen, lentäen, ja hyppien edestä, sivuilta ja takaa.

Jeeppi MKIV+ ja kopteri on aseistettu pulssikanuunalla ja lisä-aseistusta suojineen löytyy sieltä täältä. Kopteri pysyy tietyssä lentokorkeudessa esteiden yllä kylväen tuhoa. Jeeppi, joka vaikuttaa ehkä enemmän jenkkien Hummerilta, joutuu väistelemään esteitä, plussana tietenkin realistinen turbo. Lisäksi jeepin katolla olevan tykkilavetin voi lukita ampumaan tiettyyn suuntaan, joita kuitenkin on vain neljä.

Vihulaisissa riittää vaihtelua pienistä isoihin, koptereista tankkeihin, lentävistä kaloista sukellusveneisiin. Mukana on ykkösestä tuttu petokopteri. Maastoja on monia: lunta, aavikkoa, merta ja lentokenttää. Krediittien loputtua on sankarikaksikon taas aloitettava alusta.

Grafiikka on toteutettu pikkutarkasti, nättejä yksityiskohtia lisäten. Piirtämisen tahti ei tunnu hidastuvan vaikka ruudulla metallia liikkuu läjittäin. Soundeja löytyy alkumusasta alkaen riittävästi, melodia tosin korvautuu pelin alkaessa räjähdysefekteillä. Isojen vihollisten jysähdysääni ei ole yhtä kumiseva kuin ykkössilkkimadossa.

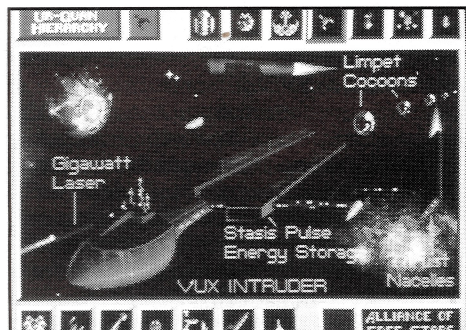
Pelistä ei pääse irti: täytyy testata, pääsisikö ensi kerralla vielä pidemmälle.

Tony Ihander

Testattu	Amiga
Grafiikka:	90
Äänet:	87
Pelattavuus:	88
Vetovoima:	93

91

Star Control



Amiga, PC, C-64
Accolade

Ur-Quaanien massiivinen taisteluristeilijä lähestyy Maan risteilijää, joka laukoo epätoivoisesti maaliin hakeutuvia ydinkärkiohjuksia. Ur-Quaan laukaiseen hävittäjäparven, mutta voi! Ylijäämä SDI-lähipuolustusjärjestelmä pyyhkäisee sen kerralla historiaan. Taisteluristeilijä on kuitenkin päässyt kantaman päähän ja plasmalataus lähes tuhoaa Maan ylpeyden.

Järjettömällä tuurilla Maan aluksen kapteeni käyttää läheisen planeetan vetovoimakenttää linkoefektiin, ja onnistuu ohjuksella töräyttämään ylivoimaista vastustajaansa. Törmäys meteorin kanssa tönäisee Ur-Quaania sen verran, että linkoefekti jää haaveeksi ja alus törmää planeettaan. Ennenkuin moottorit purevat on Ur-Quuan kolaroinut itsensä romuksi. Ja vedonlyöjät ympäri maailmankaikkeutta miettivät, missä nukkuvat seuraavan yön kun kaikki rahat menivät.

Periaatteessa Star Control on uusintapainos vanhasta Space Battlesta, jossa kaksi alusta taistelee kaksiulotteisessa avaruudessa, jonka keskellä on planettaa vetovoimaefekteineen. Star Controllin kuitenkin pelastaa simppelin ampumapelin suosta mielikuvituksekkaat alukset. Sekä Hierarkialla että Liitolla on kahdeksan erilaista alusta ominen etuineen ja heikkouksineen. Joka aluksella on pääase sekä erikoisominaisuus/kakkosase, ja osa näistä on varsin luovia ratkaisuja kuten esimerkiksi energiaa syövät koirat tai miehistöä ilmalukosta avaruuteen houkutteleva seireeninlaulu. Tietysti vakiotavaraakin, kuten Star Trekistä käännetty Cloaking Device, suojakentät, hyperhyppy ja muuta löytyy. Yleensä massiivinen aseistus kompensoituu jähmeällä liikehdinnällä ja päinvastoin, mutta joka tapauksessa rähmäkäpälällä on osapuilleen tasavertaiset mahdollisuudet joysticktaiturin kanssa.

Erilaisia pelejä on kolmea lajia. Harjoittelu on silkkaa taistelua kahden täysin vapaasti valittavan aluksen välillä, mikä on erittäin hyödyllistä noin niinkuin oppimismielessä. Taistelussa sekä Hierarkian että Liiton laivastot iskevät yhteen, voittaja-aluksen jäädessä kentälle kunnes jommalta kummalta loppuu kalusto.

Varsinainen ydin on täysi peli, jossa kamppaillaan tähtisikermän omistuksesta. Planettoja on kolmea lajia: mineraaliplaneettoja kaivostoimintaan, elinkelpoisia planeettoja siirtokunnille ja kuolleita planeettoja muuten vaan. Siirtokunnissa voi tankata miehistötäydennyksiä, kaivokset tuottavat rahaa uusien alusten rakentamiseen (mikäli skenario sallii avaruusaseman.) Planeetat voi linnoittaa, jolloin vastustaja joutuu vähintäänkin pysähtymään niihin. Vastustajien parkkeeraminen saman planeetan kiertoradoille aiheuttaa taistelun. Mikäli valmiit skenaariot eivät miellytä on mukana helppokäyttöinen editointiohjelma.

Muutenkin Star Control on huolella tehty, josta todistavat jo kontrolli-optiot. Osapuolet saa tietysti kytkettyä joko täydellisesti tietokoneen tahi biologisen yksikön ohjaukseen. Yleensä strategian ja toiminnan ristisiitokset kaatuvat siihen, että ihmispelaajan taidot eivät riitä toimintaosuuksiin: jos kallis Chenjesu-taisteluristeilijä saa päihinsä jokaiselta markan pilipalihävittäjältä, lentää Star Control nurkkaan. Mutta tämä on vältetty: tietokoneen saa hoitamaan taistelut. Saa sen hoitamaan strategiankin, mutta enpä suosittele: koneen nerokkus ei ole korkeaa luokkaa.

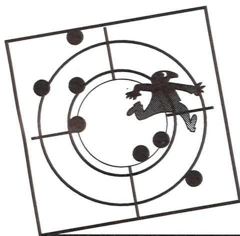
Amiga- ja PC-versioiden välillä ei ole mainittavampaa eroa, Amigan ääniefektit ovat luonnollisesti paremmat.

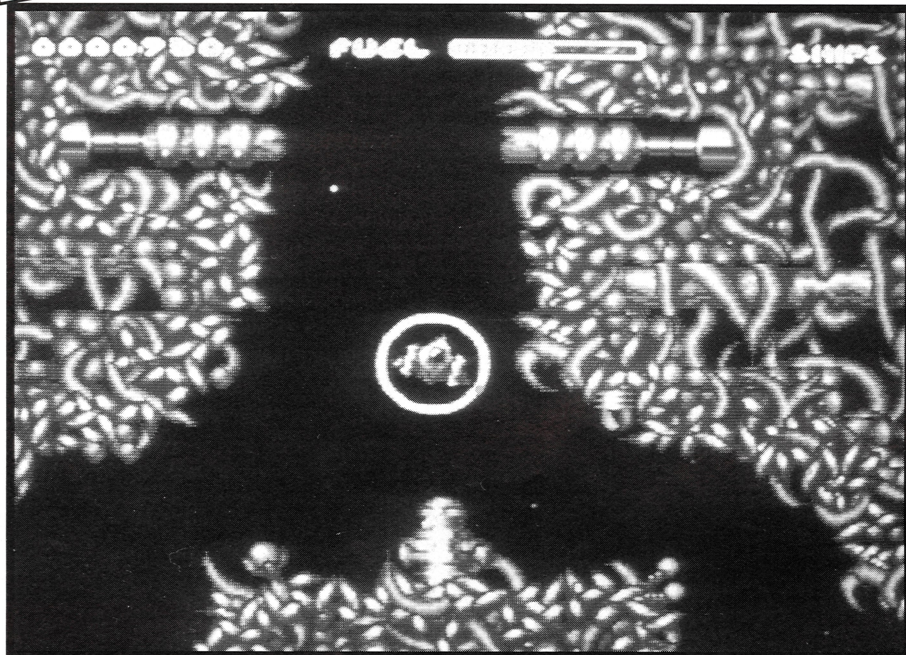
Pikasilmäyksellä Star Control vaikuttaa varsin yksinkertaiselta avaruusräiskintäpeliltä, ja sitähän se itse asiassa onkin. Mutta tärkeintä on tietysti, että se älyttömän HAUSKA yksinkertainen avaruusräiskintäpeli, ja sellaisille on aina markkinarako. Kaksinpeluumahdollisuus senkun vain lisää riemua.

Nnirvi

Testattu	Amiga, 386/VGA
Grafiikka	80
Äänet	85
Pelattavuus	90
Vetovoima	90

90





Zarathrusta

Amiga
Hewson

Tietyt peli-ideat voi paloitella moottorisahalla, käristää masuunissa ja ripotella tuhkat Himalajan vuoristoon, mutta silti niissä henki pihisee. Aina muutaman vuoden välein joku manaa edesmenneen ylös haudastaan. Yksi tällaisista on Gravitar, joka inkarnoitui kuusneloseen nimellä Thrust ja ST-aikakauden alkua juhlisti Oids. Kaikissa on helposti tunnistettava rypäle yhteisiä piirteitä, joista olennaisin on massan vaikutus aluksen ohjailuun. Painovoima hilaa alusta alaspäin tasaisella voimalla, minkä vastapainoksi ruititaan sopivin välein lieskoja peräpäästä. Pyöräyttämällä alus hieman vinoon saadaan aikaan sivuttaisliike. Ohjausmetodi on erittäin vaikeasti hallittavissa, mutta juuri siihen perustuu pelien viehätys. Yhdenmukaista on myös varustelu, johon kuuluu simppeli ritsa aluksen nokassa ja suojakenttä.

Kuten nimen piilosanasta voi päätellä, Zarathrusta on lähimpänä Thrustia. Se eroaa muista siinä, että tarkoituksena on etsiä sokkeloisen luolan pohjalta kuula, ja hinata se ulos vaijerin varassa. Voitte hyvin kuvitella, miten hankalaksi ohjailu muuttuu, kun aluksen perässä tempoilee mötikkä, jossa on tuplasti massaa.

Thrustin pelkistettyä perusrunkoa on kehitetty lisäämällä luoliin vinhoja vempaimia, esimerkiksi ovia, jotka narisevat ammolleen vipujen ampumisen tuloksena. Jos haastetta ei ole tarpeeksi, sitä saa lisää tuhoamalla luolaan kätketyn generaattorin, jolloin on viipotettava pakoon ennen kuin planeetan lämpötila nousee väliaikaisesti parilla miljoonalla asteella.

Parannuksista näkyvin on grafiikka, jossa on harpattu kauas Thrustin sataprosenttisesta funtionalismista. Eipä taaskaan riittänyt ohjelmoijan pokka laittaa taustaksi Gravitarin vektorinäyttöä simuloivaa viivamaisemaa.

Moitteettomalla sulavuudella toimivan pelin rasitteeksi osoittautuu sikamainen vaikeus. Ei pelattavuudessa muuten olisi vikaa, mutta vaikeammissa kentissä polttoaineen vähyys alkaa raivostuttaa. Inertiapelien suurin motivoiva tekijä pitäisi olla kiireetön eteneminen omista taidoistaan nautiskellen, eikä hosuminen löpömittarin sanelemassa tahdissa.

Joka tapauksessa pelille on annettava olemassaolon oikeus, vaikka se ei uutta tarjoakaan. Tuskinpa kovinkaan moni enää muistaa Thrustia, ja Oidsin löytäminen Amigaan lienee ihmettä lähentelevä ilmiö. Zarathrusta on kelvollinen korvike.

Jukka Tapanimäki

Testattu	Amiga
Grafiikka	78
Äänet	77
Pelattavuus	76
Vetovoima	82

80

Armour-Geddon

Amiga, ST, PC
Psygnosis

16-bittisten koneiden veteraani Psygnosis kokeilee nyt vuorostaan taitojaan vektorigrafiikan alueella. Armour-Geddon tarjoaa futuristista sodankäyntiä kuudella eri kapistuksella ja heittää sekaan Carrier Command-maista strategiaa.



Hydra

Amiga, ST (C64 tulossa)
Domark

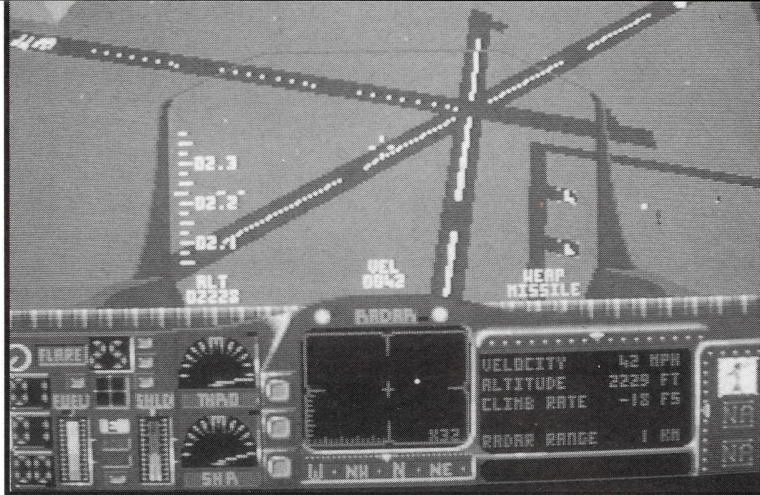
On todennut päättävä elin
"otamme vanhan pelin
ja julkaisemme uusissa kuorissa
ostovimma herää nuorissa."
Roadblasters sai kunnian toimia muottina
veneily teeman päänuottina.
Täytyy paketteja perille kuljettaa
ilman että terroristit ne saa.
Roistoja onkin täynnä ilma ja joet
jotta pyssyn piipusta pois saa noet.
Suurin ero Roadblastersiin on että
asfalttimaiseman tilalla on vettä.
Ja edes turbolla sentään
voi venekin lentää.
Muuten on toiminta täysin samaa
ajetaan lujaa ja kerätään kamaa
etenkin rahaa ja bensaa
ilman rahaa lisäominaisuuksia en saa.
Bensaa saa yleensä liian vähän
jolloin peli loppuu juuri tähän.
Ei Hydraa voi huonoksi haukkua
muttei antaa voi kehujenkaan paukkua
sillä tämä Tengenin kolikkopelikäännös
on täysin keskitasoinen väännös.
Jos joku vielä tämmöistä pelata jaksaa
sitä saa mistä maksaa.
Tosin sen saa roimasti halvemmalla
varmaan jo Domarkin ensi kokoelmalla.

Nnirvi

Testattu	Amiga
Grafiikka	79
Äänet	75
Pelattavuus	81
Vetovoima	70

77

Hirvittävä ydinsota on runnellut kauniin planeetan. Minkä planeetan, siitä ei puhuta, mutta pessimistit arvaavat varmasti heti. Valtaapitävät pelastautuivat maan alle valtaviin tunneliverkostoihin, mutta jättivät äänestäjänsä selviytymään pinnalle. Planeetan rappioituva ekosysteemi sekoittaa ilmaston ja tekee elämisen pinnalla helvetiksi. Luonnollisesti pinta-asukit hieman ottavat nokkiinsa passiivisuudesta, jolla maan alla asustelevat heitä auttavat. Niinpä he suunnittelevat hirvittävän kostoiskun ja aloittavat Tuomiopäivän aseen rakentamisen; ase, joka on niin hirveä, että aktivoituessaan se hävittää kaiken elämän planeetalta. "Tunnelirottien" päällikkönä pelaajan tehtävänä on etsiä neutronipommin rakentamiseen tarvittavat viisi osasta ja tuhota sillä Tuomiopäivän ase. Näin peli jakaantuu kuuteen tehtävään; viisi ensimmäistä sisältävät osien etsimistä ja kuudennessa sinun pitää löytää kuolonase ja tuhota se.



Käytössäsi on rajoitettu määrä tutkijoita ja teknikkoja. Tutkijat kehittävät uusia aseita ja teknikot rakentavat ne löytämistäsi raaka-aineista. Raaka-aineiden puuttuessa voit romuttaa jo olemassaolevia tavaroita ja kierrättää ne materiaaliksi uusiin laitteisiin. Voit komentaa yhtäaikaa kuutta alusta, joiden ohjaamoista toisiin hypitään funktionäppäinten avulla. Jokaiseen alukseen voi asentaa kolme laitetta. Normaalien ohjusten, ammusten ja polttoainetankkien lisäksi käytettävissä on esim. teleporttauslaitteita, joilla pääsee näppärästi pitkiäkin matkoja tuhlaamatta kallisarvoista polttoainetta.

Päästyäsi planeetan pinnalle sinulla ei ole hetkeäkään aikaa ihailla maisemia; vihollisen tankit ja lentokoneet hyrräävät ympärillä lähes välittömästi. Jos panssarivaunusi alkaa saada pahasti takkiinsa vihollisen lentokoneilta, pistä ilmaan oma lentokoneesi ajamaan vihulaiset pois. Tankeilla voi taas tuhota IT-tykit, jotka aiheuttavat huolta lentokoneillesi. Oikeiden alusten valinta ja käyttö antavat pelille sitä strategiamaista syvyyttä, jota tälläiset pelit tarvitsevat.

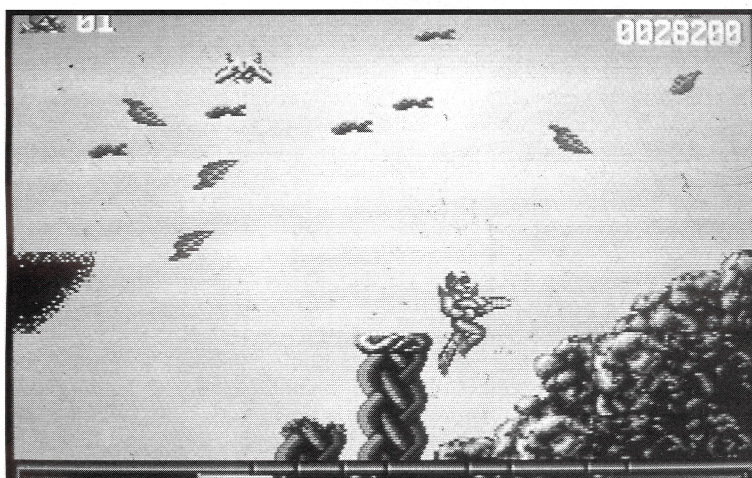
Vektorimaisema ei ole kovinkaan tarkalla yksityiskohtaisuudella pilattu. Osittain siitä syystä ruudun päivitys onkin yllättävän nopeaa, ja pelattavuus mainio. Aluksen ulkopuolisia näkymiä löytyy ja nyt niistä on jopa hyötyä; lentokoneiden ja maa-alusten ohjaamot ovat toistensa näköisiä aina hämäämiseen asti. Aina ei voi olla varma, onko panssarivaunussa vai kiitoradalla lepäävässä lentokoneessa. Tämä on kuitenkin vain pikkuvika muuten lähes moitteettomassa tuotteessa. Armour-Geddon on mainio sekoitus toiminta- ja strategiapeliä, jonka pitäisi viehättää ainakin Carrier Commandiin ihastuneita.

Petri Teittinen

Testattu	Amiga
Grafiikka	86
Äänet	74
Pelattavuus	89
Vetovoima	89

89

Turrican II – Final Fight



Amiga, ST, C64
Rainbow Arts

Hypätessäni kaksi metriä ylemmälle tasolle joudun väistelemään kuulameren halki samalla raivaten tietäni lähestyviltä vahtiroboteilta, jotka hetken tunnusteltuaan laseriani häipyvät kuin savuna ilmaan. Pari hyppyä ja tunnen sieraimissani liman ja mansikkahyytelön yhdistetyn tuoksun. Vihaan hyytelökasoja, tuumiskelen katkerana ja annan sen maistaa liekinheitintäni.

Turrican oli hyvä, Turrican II on vielä parempi. Turricanissa yhdistyvät inhimmillinen älykkyys ja konemaisen voimakas tuhovoima, sillä hän (se) on kyborgi, joka on tehty taistelua varten, taistelua hyvyyden ja oikeuden puolesta. Niinhän ne aina. Turrikka ei silti ole mikään tavallinen räiskypeli, vaan lisää tuhoamisen joukkoon myös päättelykykyä ja seikkailun makua.

Tämänkertainen pääviholinen on sama kuin ennenkin, Unien Painajainen Morgul, joka on palannut täynnä pahuutta ja yritteliäisyyttä. Morgul on päättänyt lannistaa Turricanin suojeleman Systeemin ja aikaistaa samalla vastustajansa varhaiseläkkeelle pääsyä. Hän (se) on generoinut kokonaisen viiden planeetan järjestelmän ja pakottanut valtavan alienorja-armeijan leipiinsä toteuttaakseen maailmankaikkeudenvalloituksensa. Turricaniin tämä informaatio ei selvästikään vaikuta, sillä pakattuaan kamansa tämä tykkiveikko ilmaantuu vihollisen ensimmäiselle planeetalle. Tehtävänä on tuhota koko suuruudenhullun Morgulin armeijakunta.

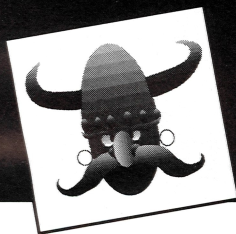
Kuten aiemminkin, Turrican lähtee apostolinkyytiä käyttäen valtaamaan alaa keräten lisä-aseita ja -elämiä. Jo ykkösosassa oli kyborgi aseistettu hampaisiin saakka, nyt löytyy lisääkin. Käytäväkompleksit muodostuvat aina vain suuremmiksi jakaantuen 12 tasoon viidellä planeetalla. Planeetojen välillä päästään liikkumaan aluksella R-Typemäisesti käyttäen Turricanin asevalikoimaa.

Peli on rakennettu yksinkertaisesti, normaalista räiskinnästä ja labyrinttikartoituksesta. Mikä siinä sitten vetää puoleensa? Toteutus, jolla hahmot ja taustat liikkuvat? Grafiikka, joka on tehty 32 värillä näyttävästi sulavan animaation kera? Soundit, jotka pakottavat kääntämään vahvistinta vielä vähän suuremmalle huolimatta alakerran koputusäänistä? Järjetön pelattavuus? Lyhyesti, Turrican II on nannaa tulitusfriikeille.

Tony Ihander

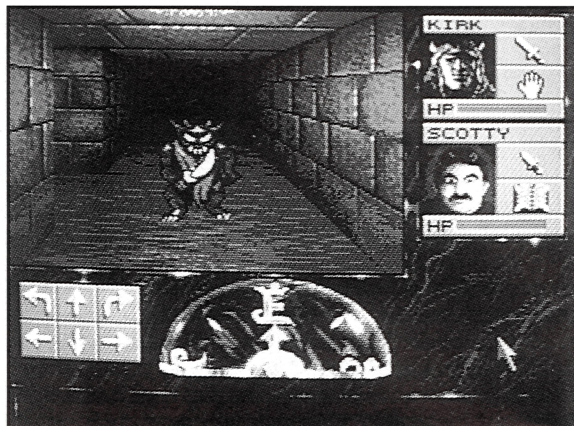
Testattu	Amiga
Grafiikka	88
Äänet	86
Pelattavuus	89
Vetovoima	91

89



Advanced Dungeons & Dragons

Eye Of Beholder



PC, Amiga
SSI/U.S.Gold

SSI:n Advanced Dungeons & Dragons on ujuttautunut lähes joka mahdollisen pelityypin alueelle, vain suoraviivainen shoot'em-up on jäänyt väliin. Nyt AD&D-lonkerot ovat napanneet kiinni maailman ehkä parhaasta pelistä, Dungeonmasterista.

Dungeonmasterin idea on sen verran simppeli, että ihme kyllä klooneista aikaisemmin vain Captive on päässyt samalle tasolle. Siksipä reippaat heijaa-huudot kaikuivat pitkälle aamuyöhön, kun uuden Legend-sarjan Eye Of Beholder paljastui laatuluokan klooniksi.

Nilkkoja myöten...

Waterdeepin kaupungin viemäriverkostossa majailee muitakin kuin rottia, joten fantasiamaailman ilaskivet palkkaavat neljä sankaria ottamaan selvää, mitä tapahtuu, kuka tekee ja jos mahdollista, pistämään lopun pahan voimien mellastukselle. Mutta Pahalla on keinonsa: tuskin on sankariryhmä päässyt viemäreihin, kun vyörymä sulkee yhteyden ulkomaailmaan.

Ja sitten alkaa loputtomien käytävien komppaaminen deja vu -hengessä. On ansakuoppia, vipuja, nappeja, twistereitä, siirtokenttiä, salaseiniä ja kaikkea muuta erinomaisen tuttua. Ystävällisesti kolmen ylimmän tason kartat saa pelin mukana, ja ne ovatkin lähinnä käyttäjäliityntään totuttelua varten ilman kovin monimutkaisia ongelmia tahi vaarallisia hirviöitä.

Sitten alkaakin tapahtua ja haastekäyrä kasvaa. Niin kasvaa myös sokkeloiden laajuus, mikä ei ole pelkästään positiivista: valtavien luolakompleksien komppaus käy välillä tylsäksi, ja Westwood olisikin saanut ottaa oppia Dungeonmasterin kompakteista ja tapahtumarikkaista sokkeloista. Apuhan tietysti löytyy jo tästä Pelikirjasta.

Kopiokone on pyörinyt

Eye Of Beholderin käyttäjäliityntä on toteutuksellisesti kloonattu suoraan Dungeonmasterista eli kaikki esineiden käsittely tapahtuu hiirellä. Merkittävin keksintö on se, että varusteruutu ei peitä näkymiä, mikä helpottaa huomattavasti esimerkiksi tikarien, kivien ja nuolien keräilyä taistelun jälkeen. Kiinteä kompassi on, luolien laajuudesta johtuen, erittäin hyödyllinen. Parannettu nuoliviini toimii käytännössä myös hyvin.

EOB on tasavaloinen, eli siitä puuttuu sammuvien soihtujen aiheuttama pimeys. Haittaamaton oikopolku on myös DM:n ruokarunsauden korvaaminen kahdella erityypisellä ruoka-annoksella ja kenkun munilla.

Ideapuolella Eye Of Beholder ei kärsi muusta kuin AD&D:n idioottimaisuuksien ymppäämisestä mukaan. Velhohan ei voi muuta kuin pukeutua lakanaan ja heilutella sauvaa, koska panssari estää loitsimista, eivätkä velhot ole käyneet kauppaopiston miekankäsittelykurssia. Kas kummaa, jos kysymyksessä on haltiarotuinen velho/soturi, niin eipä enää panssari haittaa.

Taiat perustuvat leirinuotiolla opeteltuihin loitsuihin ja rukoiluun. Prosessi on onneksi automatisoitu pitkälle, eli valitut loitsut opetellaan aina kun ryhmä lepää. Levätessä voi myös kytkeä papit automaattiparannukselle. Loitsuja on ihan siedettävä määrä: 23 velhoja 23 pappisloitsua tason 5 loitsuihin asti.

Taisteluergonomia olisi kaivannut viilausta. Siinä kun on viive isompien erien kohdalla. Eli jos vaikka ampuu jousella juuri kun hirviö(t) hyökkäävät, ei nuoli lennä ennen kuin animointi loppuu. Oikean puoleista hiiren nappulaa käytetään Captiven tyyliin taisteluun. Esimerkiksi loitsuja heitettäessä kuumassa paikassa voi olla tulipallon sijasta viesti "SPELLBOOK TAKEN".

Beholder silmille ja korville

PC:ssä 256-värinen VGA-grafiikka pieksee Dungeonmasterin mennen tullen, mitä tulee ulkoiseen näyttävyyteen. Hirviöt on animoitu jokseenkin identtisesti esikuvan kanssa, mutta taistelun graafinen esitys jättää toivomisen varaa. Kun hirviö saa osuman, se välähtää valkoisena ja kuoltuaan yksinkertaisesti häviää ilman sen suurempia efektejä. Osumat omiin ovat myös aika vaisuja: hahmon kuvan kohdalle ilmestyy veriläikkä numeerisine tietoineen.

EGA:na peli näyttää vielä ihan hyvältä. Pelattavuus ei kärsi ja esineet erottuvat. CGA lieneekin mukana säälistä, enkä sitä suosittele, sillä esineillä, pikku napeilla ja muulla jännällä on ikävä taipumus hukkua taustaan.

PC:n piipillä äänet ovat toimivia. Se on onni, sillä ääni kannattaa ehdottomasti pitää päällä, jotta tietää, avautuuko jossain ovi tai muuta sellaista. AdLibin kera tehosteet lisääntyvät, sisältäen muun muassa hirviöiden tassutusta. Tuskanhuutoja ei ole lainkaan ja hirviöiden äännähdyksiäkin vain muutama. Sääli.

Jukka Tapanimäki paneutui Amiga-versioon: Grafiikassa on tyydytty kuuteentoista väriin eikä äänissäkään ole vaivauduttu ylyttämään lisätehoja Amigan piireistä. Eli lyhyesti sanottuna Amigan EOTB on pätevä, mutta rutiniilla rustattu käännös upeasta PC-versiosta. Pahiten rassaa ohjelman pätkiminen taistelun aikana, mikä piirre on valitettavasti säilynyt käännöksessä ennallaan.

Eye Of Beholderista puuttuu se äärimmilleen viety viilaus, testaus ja pikantit yksityiskohdat, jotka tekevät Dungeonmasterista luolaholvipelien esikuvan. Loppu on surkea pettymys ja itse asiassa törkeä petos: suurempi palkinto kuin tekstiruutu olisi vaadittu.

Joka tapauksessa yhdelläkään Dungeonmaster-fanaatikolla ei ole varaa jättä EOB:ta ostamatta, varsinkaan PC-miehillä, joiden Dungeonmaster ei vieläkään ole tullut. Tietysti myös toive nopsammin ilmestyvistä Legend-peleistä innostaa. Pikku hiomattomuudestaan huolimatta Eye Of Beholder saa Nirvi Official Seal Of Qualityn ja eri monta Power-hanskaa.

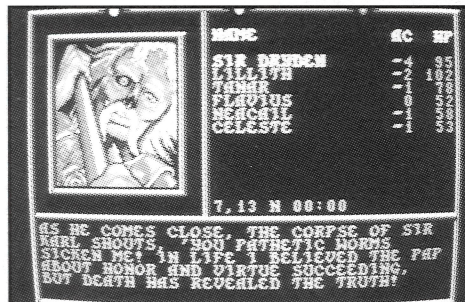
Jatkoa ajatellen ongelmat saisivat olla kiperämpiä ja hirviöt saisivat hakea isoveljensä apuun: vain Beholder ja Mind Flayerit, no ehkä kenkut isona laumana, saavat arvosanan vastus, loput ovat raukkoja rääppiä.

Nnirvi

Testattu	386/VGA	**94**
Grafiikka	91	
Äänet	80 (PC) 89 (Adlib)	
Pelattavuus	91	
Vetovoima	96	

Testattu	Amiga	**93**
Grafiikka	88	
Äänet	79	
Pelattavuus	90	
Vetovoima	94	

Advanced Dungeons & Dragons



Deathknights Of Krynn

PC, Amiga, C-64
SSI/U.S. Gold

Lordi Soth uhkaa Krynniä, apunaan muunmuuassa kuolleista herätettyjä ritareita. Että semmoista. Pool Of Radiance siis ilmestyy jo laskujeni mukaan viidentenä versiona.

Tälläisinä pieninä, mutta aina tervetulleina uutuuksina Champions Of Krynnistä siirretyt sankarit saavat pitää rahansa ja tavaransa, ja loitsut muistinnetaan automaattisesti levätessä. Hahmot kipuavat tasolle 14 (varkaat 18), joten uusia loitsuja sekä hirviöitä löytyy jonkin verran.

Varsinaisena "uutuutena" Death Knights tarjoaa päätehtävän mausteeksi tukun ylimääräisiä pikkuseikkailuja, ilmeisesti päästäkseen lähemmäksi oikeita roolipelejä. Myös ylenmääräistä Random Encounter-tappelua on vähennetty, vaikkei kyllä vieläkään tarpeeksi.

Paljon on vielä korjattavaa. Kuusneloinen grafiikka on DKOK:n jälkeisissä eepoksissa jo osittain korjattu, paitsi pelihahmojen osalsta. Homeelta tuoksuva taistelusysteemi, jonka perustuu täysin mätki & loitsi -tekniikkaan, sen sijaan tuntuu säilyvän pelistä toiseen.

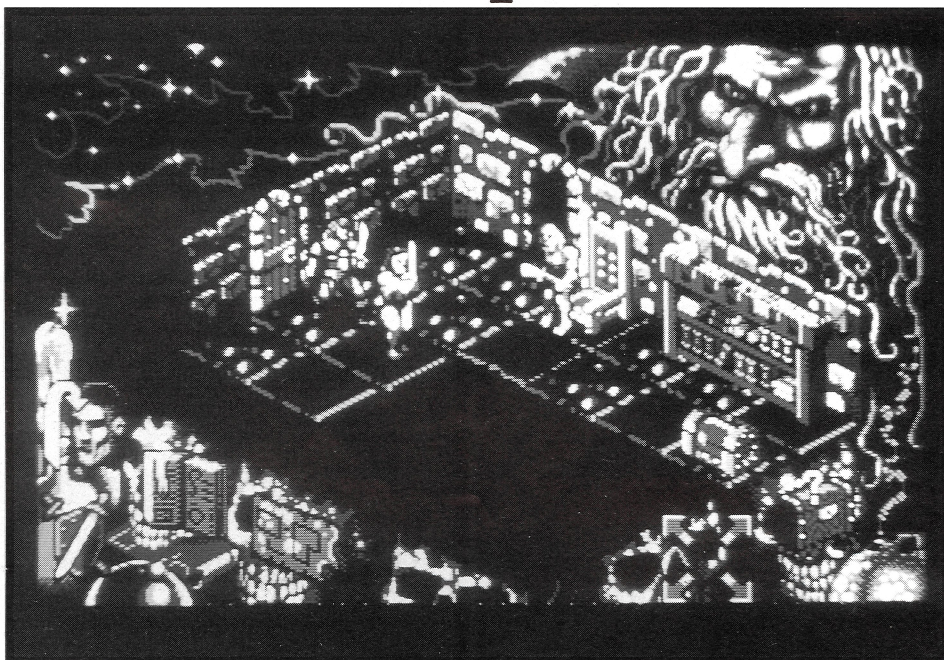
Ovathan nämä rattoisia pelejä, mutta kyllä remontti pelisysteemiin alkaa olla jo enemmän kuin ajankohtainen. En voi väittää kyllästyneeni, mutta itsehän tiedät kannattaako peli ostaa.

Nnirvi

Testattu	PC 286/EGA
Toteutus	70
Systeemi	72
Taistelu	74
Pelattavuus	80

80

Heroquest



ST, Amiga
Gremlin

Lautapeli Heroquest on ollut melkoinen hitti ympäri maailmaa ja ilmeisesti Suomessakin, päätellen erilaisten liikkeiden horjuvista Heroquest-pinoista joulun aikoihin. Eikä ihmekään: jännän näköiset örkkifiguurit sun muut saivat varmasti ostonäpit syhyämään.

Gremlin on toteuttanut tietokoneversion varsin mielenkiintoisesti: sen sijaan että fantasia-aiheinen kliseepeli olisi saanut Heroquest-leiman persiiseen on Gremlin emuloinut suoraan lautapeliä.

Peliin voi osallistua yhdestä neljään hahmoa yhdestä neljän pelaajan voimin. Käytössä olevat hahmot ovat standardikamaa eli barbaari, kääpiö, haltia ja velho. Velho lienee se hahmo, joka jää jäljelle kun neljästä pelaajasta yksi myöhästyy.

Pelaaminen on todella yksinkertaista. Pelaajat liikuttavat hahmo(j)aan vuoroperään hiirellä/tikulla niin pitkälle kuin noppa suo, ja ennen/jälkeen liikkumisen voivat hyökätä, tutkia huoneen, etsiä aarteita, avata oven tai heittää loitsun. Omistuksessa olevan tavaran, niin kuin aseen, haarniskan, taikajuoman tai vastaavan voi käyttää milloin vaan. Sijainnin kentällä voi tarkistaa kartasta.

Taistelussa pelaajan osuus rajoittuu maalin valintaan. Jos kohteelle arvotaan vähemmän kilpiä kuin hyökkääjälle pääkalloja, joko hirviö kuolee tai pelaaja kärsii vahinkoa. Seikkailujen välissä voi pelaaja pistäytyä kaupassa ja parantaa elossapysymistään aseilla ja haarniskoilla. Syytäkin, sillä kestävin sankari eli barbaari omistaa kokonaiset 8 osumapistettä.

Sankari muuten ei parannu automaattisesti seikkailujen välillä, vaan ohjeissa mainittu "virkitysoptio" resetoi hahmon. Omat sankarinsa saa kuitenkin tallennettua.

Teknisesti Heroquest on kaikin puolin mukavasti ja sutjakkaasti toteutettu eli sitä on kiva katsella, kuunnella ja pelata. Hauskimmillaan se on tietysti monen hengen pelinä, kun kamppailu palkinnosta aiheuttaa petturuutta ja kieroilua.

Pari asiaa tiputtaa pisteitä. Heroquest lienee suunniteltu tosi yksinkertaiseksi roolipeliksi ja se tietysti heijastuu tietokoneversioonkin. Mikroversion ikioma heikkous on sen tarinan muodostavat vaatimattomat 14 tehtävää (Gremliniltä on tulossa tehtävälevykkeitä lähiaikoina) vapaavalintaisessa järjestyksessä, ja vaikka kaikkien pelaaminen samalla hahmolla läpi onkin haaste, saa ne muuten läpi illassa parissa. Hirviövalikoimakaan ei ole mitenkään kattava.

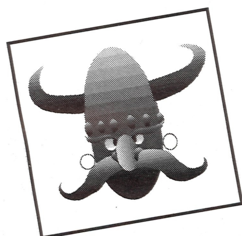
Vaikka tehtävä olisikin pysynyt samana, saisi kenttä muotoutua sattumanvaraisesti tai edes ripotella aarteet sattumanvaraisesti. Lisäksi kentät ovat lautapelin mukaisesti pieniä. Aivan näin orjallisesti ei käännöstä olisi tarvinnut tehdä.

Mutta turhempaakin kamaa on myynnissä. Lievää englannin ymmärtämistä lukuunottamatta sellaiset 10+ -pelimiehet ainakin saavat yksinpelistäkin iloa ja riemua, ja seurapelinä Heroquest saa aivan uutta hohtoa.

Nnirvi

Testattu	Amiga
Grafiikka	85
Äänet	85
Pelattavuus	90
Vetovoima	85

86



Advanced Dungeons & Dragons

Gateway To The Savage Frontier



PC (Amiga, C64 tulossa)
SSI/U.S. Gold

Tuskin oli tieto tullut, että Pool of Radiancen aloittama jatkumo päättyy Pool of Darknesissa, niin uusi Forgotten Realms -jatkumo alkoi pelillä Gateway to the Savage Frontier.

Deja Vu:ta on tiedossa reippaasti, sillä GTTSF on hyvin Pool-mainen. Tiedossa on ilahduttavan runsaasti pikku tehtäviä ja sivussa etenevä pääjuoni. Hahmot aloittavat keskimäärin tasolta 2, joten taistelut ovat pitkästä aikaa rääppähirviöiden hutkimista hirveällä missausprosentilla. Mukavaa vaihtelua itseasiassa, kun on tottunut siihen, että yksi velho lakaisee yhdellä tulipallolla koko hirviölauman. Nyt tulee edes hiki.

Hahmojen kehitys jää taas kesken: tuskin viidennes pelistä oli takana, kun Cleric on jo kehityksensä ääripistessä. Papit ja velhot hyytyvät tasolle 6, ranger tasolle 7 ja muut pääsevät tasolle 8. Uusia taikoja ei luonnollisesti ole, muutama uusi hirviö sentään.

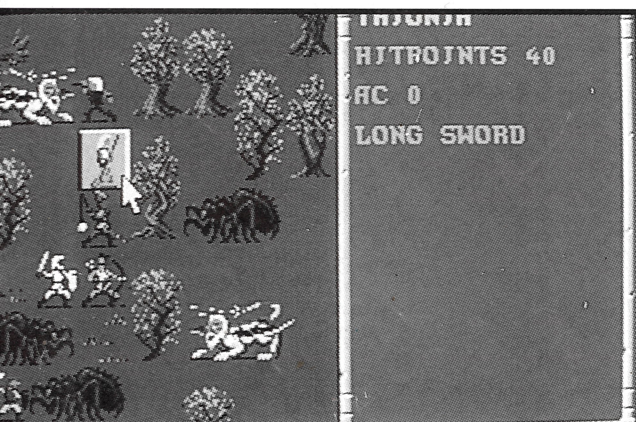
Systeemiä ei ole pahemmin uudistettu, hahmon esinevalikoimaan sentään pääsee suoraan. Ääniä ja grafiikkaa on jonkin verran parannettu.

Muutamaan juttuun olisi jo aika saada korjaus: pelaajan hahmoja esittävä grafiikka ei ole edennyt mihinkään, ja pelaajahahmot ovat alkeellisen näköisiä verrattuina kaikkiin muihin. Modify-option saisi jättää pois: niin minä kuin muutkin epärehelliset eivät siirrä hahmojaan lautapelistä, vaan konfiguroivat hahmonsa maksimiarvoihin.

Sama juttu level-optiosta: miksi hakata kovia hirviöitä, kun novice-tasolla peli kulkee kevyemmin eikä XP-tappiotkaan ole kummoisia? Itse puolustaudun sillä, että muuten sattumataistelut venyisivät hamaan tuomiopäivään.

Olisi suoraan sanoen ollut loogista, että tämän linjan AD&D-pelit olisi pistetty uuden jatkumon kunniaksi kunnon remonttiin. Toisaalta nämä ovat jättihittejä: miksi muuttaa myyvää kaavaa?

Nnirvi



Testattu	PC 386/VGA
Toteutus	80
Taistelu	73
Systeemi	73
Pelattavuus	85

82

Advanced Dungeons & Dragons



Pools of Darkness

PC (Amiga tulossa)
SSI/U.S. Gold

Ja näin päättyy Pool of Radiancen aloittama sarja. Banelta palaa hihat lopullisesti ja Forgotten Realmsin kaupungeista on vain kraaterit jäljellä. Pahuus nostaa päätään kaikkialla, joten vielä viime rytistys, pojat ja tytöt.

Pools of Darknesista on vaikea sanoa mitään muuta kuin toistaa vanhoja lauseita sarjan edellisistä peleistä. Toisaalta se sopii pelin henkeen, eihän Pools tarjoa muuta uutta kuin karmeita hirviöitä ja järeämpiä loitsuja.

Vihdoin ja viimein grafiikka on kunnollista VGA-grafiikkaa, ja taisteluruudussa hirviöt hyvännäköisiä. Omat sankarit ovat kuitenkin edelleen niitä kuusnepasta rosvotun näköisiä klönttejä. Pelisysteemissä ei ole muutoksia.

Pool of Darkness viehätti silti tavallista enemmän, koska pelaajaa ei vedetä aivan kädestä pitäen pitkin juonikudosta. Myös runsas määrä alitehtäviä pitää menon päällä, joten päämäärättömäksi hortoiluksi ei POD sorru. Random Encounteritkin pysyvät siedettävällä tasolla.

Krynn ja Gateway-saaga pitävät perinteisen SSI/AD&D-pelin lippua liehumassa.

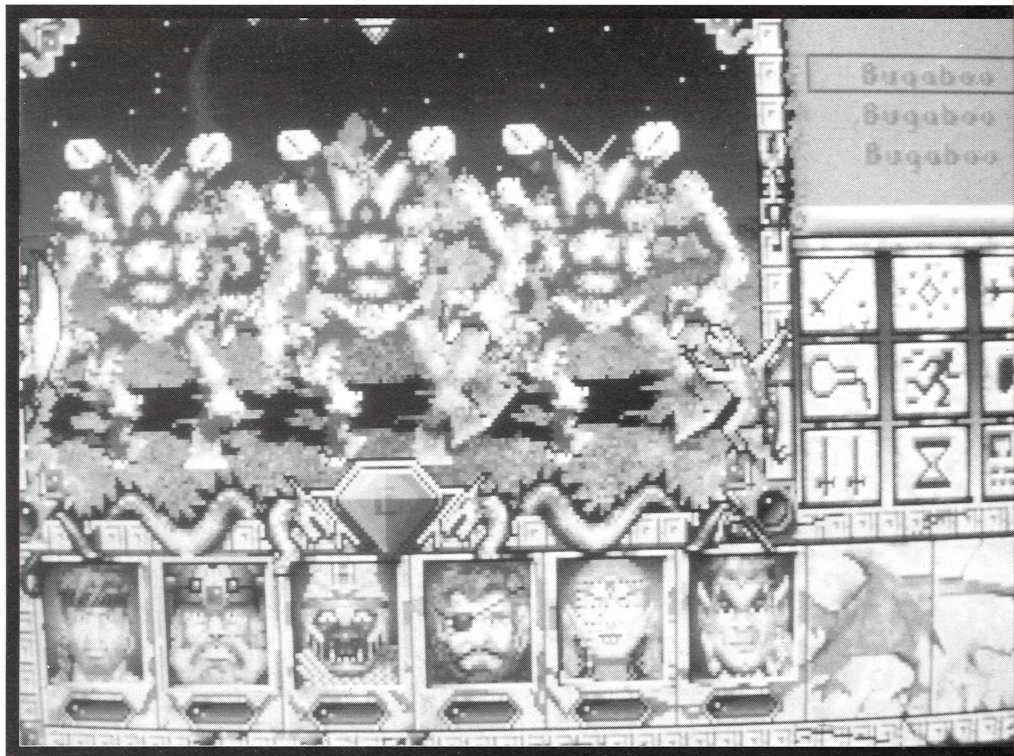
Nnirvi

Testattu	PC 386/VGA
Toteutus	83
Taistelu	73
Systeemi	73
Pelattavuus	84

84

Might & Magic III: The Isles Of Terra

PC (Amiga tulossa)
New World Computing



Might & Magic on ulkomailla sangen suosittu roolipelisarja, vaikka se on jäänyt Suomessa vähälle huomiolle.

Juonesta sen verran, että ilmeisesti Shelem-niminen joku on se paha voima, joka olisi tuhottava. Sen enempää ei juonikuvio ole vielä selvinnyt, vaikka pelituntеja onkin karttunut rankasti. Might & Magic III ei nimittäin ole ihan pieni peli.

Ryhmä koostuu kuudesta fantasiapelien kliseistöä tarkasti hyödyntävästä hahmosta. Tilaa on kahdelle palkkasoturille tai muuten vaan mukaan änkeävälle hahmolle. Luokkien rajoitukset ovat aika tarkasti Dungeons & Dragonista nyysittyjä. En näe mitään syytä, miksei velho voisi halutessaan käyttää miekkaa vaikkei sitten osuisikaan sillä juuri mihinkään. Ja mitä taitoa vaatii haarniskan päällä pitäminen, kysynpähän vaan.

Isles of Terra näyttää ensisilmäykseltä Dungeon Master -kloonilta, mutta itse asiassa se on evolutionäärisesti lähempänä Bard's Taleja, luojan kiitos kuitenkin miellyttävämmässä muodossa. Taistelu ei ole tylsää tekstinselaamista tyhjästä teleporttaavia hirviöitä vastaan, vaan DM-tyyppistä rivakkaa toimintaa. Iloisiin yllätyksiin kuului muun muassa poistuminen örkkilaumojen ympäröimästä kaupungista, jota todella ympäröivät örkkilaumat.

Liikkuminen sujuu joko Bard's Talen tyyliin hiirtä maisemaruudulla heilutettaessa, mikä on huono systeemi, tai näppäimistöä takoen, mikä taas on hyvä systeemi. Ergonomisesti M&M on kohtalaisen ankea ja lähempänä Bard's Talea kuin Eye/Dungeonmasteria. Varsinkin valikoiden nahkea ilmestyminen kiintolevyltä rassaa.

Muutenkin Might & Magic III on 3D-roolipeliksi vanhahtava. Kommunikointi sujuu törmäämällä. Kun näkee arkun siihen täytyy törmätä ja vastata yes, kun peli kysyy haluaako avata arkun. Esineet ovat vain tekstimuodossa. Grafiikka on pikkaisen liian räikeää, eikä efektipuolikaan edusta mitään alansa huippua.

Taistelu sujuu nopeasti, joskin vuoroperiaatteella. Hirviöitä voi tulittaa matkan päästä jousipyssyillä, ja taistelussa on muun muassa sellainen hyvä keksintö kuin livistys, jolla yksittäisen hahmon saa käpälämäkeen muitten huolehtiessa teurastuksesta.

Taikasysteemi perustuu loitsupisteisiin, joidenkin vaatiessa lisävoimaa jalokivistä. D&D-tyyppisiä tasorajoituksia ei onneksi ole, mutta taikomissysteemi on turhan kankea. Taiat sinänsä sisältävät tarpeettomia ruputaikoja, henkiinjäämisen perusedellytyksiä ja kaikkea siltä väliltä. Manuaali ei kerro taikojen ominaisuuksista sanallakaan, faktat saa hakea killoista.

Hyviin puoliin kuuluu hyvä skill-järjestelmä ja ilmeisesti satunnaisperiaatteella toimiva esineistö. Hyvällä tuurilla voi löytää vaikka myrkyltä suojaavaan armorclassiin negatiivisesti vaikuttavan myrkkypilviä ampuvan nahkahaarniskan. Armorclass-systeemi sinänsä on sekava, sillä kun kaikissa muissa peleissä plussat ja miinukset ovat suhteellisia (vaikka kilven perusversio on +0), niin M&M:ssä kerrotaan vain miten se vaikuttaa armorclassiin (peruskilpi +4). Mitä suurempi AC, sen parempi. Sekin on epänormimaista. Kauppiaat tunnistavat esineet, mutta esimerkiksi Steel Shield on sen jälkeen edelleen steel shield eikä steel shield +6, mikä olisi suotavaa. Ase- ja haarniskataulukot saa laatia itse.

Surkea rupupelikö? Kaikkea muuta, patinastaan huolimatta jämähdin oikein kunnolla Might & Magicin maailmaan. Suuri syy lienee se, että koko ajan on jotain tehtävää jossain tai joku paikka tutkimisvuorossa, joten kyllästyminen on aika vaikeaa. Pelissä esiintyvät tehtävät kyllä rassaavat aivoja välillä liikaakin. Taistelua on varsin sopivasti ja nopearytmisenä se ei pääse edes kyllästyttämään.

Joulun Dungeon Master -klooniryöppyä odotellessa Isles of Terra saa ajan kulumaan kuin siivillä. Jos nelosessa maltetaan viilata systeemi ajan tasalle niin siten vasta ilo irtoaakin.

Nnirvi

Testattu	PC 386/VGA
Toteutus	85
Systeemi	85
Taistelu	89
Pelattavuus	85

91

Migh & Magic III

Miten päästä alkuun

Kun hahmot ovat siinä tasoilla 2 – 4, poistu kaupungista ja ota yhteen goblin- ja örkkilaumojen kanssa. Ne ovat huomattavasti helpompia kuin viemäristön rotat. Aivan kaupungin lähellä on erilaisia vankkureita, jotka kannattaa tutkia.

Jo alkuvaiheissa voit päästä käsiksi esineisiin, jotka sisältävät Lloyd's Beacon tai Time distortion -loitsun. Beaconilla voi asettaa pisteen, johon samalla loitsulla palaa. Käytännöllinen paikka on esimerkiksi temppelin edusta. Time Distortion taas puolestaan siirtää ryhmän taistelusta johonkin rauhalliseen paikkaan. Jump on erittäin kätevä loitsu, joka pompauttaa ryhmän ohi ansojen.

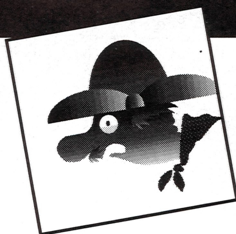
Fountain Headin viemärit kannattaa hoitaa hit & run -tekniikalla eli takaisin kun hahmot alkavat olla järjestään myrkyttyneitä.

Hoida kaupungit ensin niin saat rutkasti käyttökelpoisia taikoja, kunhan tajuat liittyä kiltojen jäseneksi. Ruokaa saa ostaa tavernoista, temppeleistä taas saa parannusta. Tasot nousevat harjoittelemalla kaupunkien radoilla.

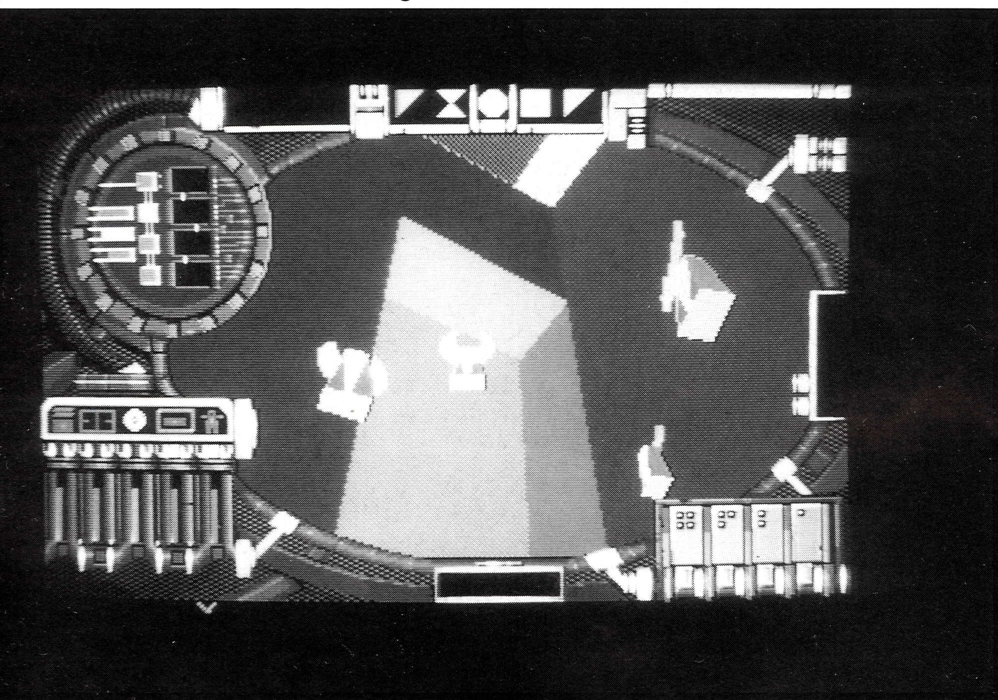
Pidä alusta alkaen taulukkoa eri aseiden ja haarniskojen ominaisuuksista. Ja tietysti kirjaa ylös kaikki mitä seinillä lukee.

Seuraavat taidot osta kaikille kun mahdollisuus siihen on: Mountaineering, Pathfinder ja Swimming.

Seikkailupelit



Cybercon III



Amiga, ST, PC
U.S. Gold

Pelien juonet tuppaavat aina lipsua tuomiopäivän traumoilla hehkutteluun, kun ei viitsitä paneutua älylliseen hienosteluun. Nimi viittaa tekoälyn ohjaamaan, itsenäiseen puolustusjärjestelmään, joka linkolalaista logiikkaa noudattaen totesi, että varmin tapa maksimoida turvallisuus on pyyhkäistä ihmiskunta olemattomiin. Joten hommana on ahtautua jättimäiseen kyborgihaarniskaan ja käydä nyppäisemässä töpseli seinästä.

Yli 400 huonetta sisältävässä vektorigraafisessa kompleksissa lähinnä tepsutellaan paikasta toiseen murjoen liitelevien, liukuvien ja kävelevien peltikasojen tiheää populaatiota. On tietysti hyvä, että pelaajalla on muutakin tekemistä kuin eksyä sokkeloihin, mutta toiminnan määrä ei sovi yhteen kyborgin surkean ohjattavuuden kanssa. Vika on siinä, että metallimötikällä tuntuu olevan rullaluistimet jalassa, eli mitä pitempään tikusta vääntää, sitä vinhemmin jäädään pyörimään paikoilleen. Kaiken huipuksi selkäytimestä luontevasti lähtevää vastakkaista ohjausliikettä ei noteerata ennen kuin kepin välillä palauttaa keskiasentoon. Vähempikin turhauttavuus saa paiskomaan irtainta omaisuutta seinille.

Ympäristö tuo mieleen Freescapen, mutta huoneiden suuresta määrästä on hintana steriili vaikutelma. Joskus saattaa törmätä epämääräiseen möhkylään, jonka käyttöä on veikeä arvuutella. Näperreltävää on lisätty ahtaamalla kypärän vaikealukuisesti muotoiltuun mittaristoon valtava määrä ase-, energia-, kamera-, korjaus- ynnä muita systeemeitä, joita ohjaillaan sekavilla näppäinkomennoilla. Sinne tänne sirotelluista pienistä ledeistä ja symboleista olisi osattava lukea, missä moodissa ollaan ja mitkä systeemit ovat päällä.

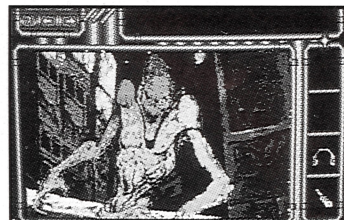
Cybercon III potee pahaa megatautia. Haaste on massiivinen ja ulkoasu vaikuttava, mutta toteutus sortuu väkinäiseen kömpelyyteen. Niinhän se on, että Nethackin tyyppistä merkkigrafiikkaa käyttämällä tästäkin pelistä olisi saanut sujuvan ja sekaan olisi mahtunut jotain sisältöäkin.

Jukka Tapanimäki

Testattu	Amiga
Grafiikka	87
Äänet	65
Pelattavuus	60
Vetovoima	82



Final Command



Amiga, ST
Ubisoft

Eletään 2100-lukua: verinen avaruussota Horganteja vastaan on päättynyt vaihtuen kylmäksi kyräilyksi. Tieteiden kukoistaessa Ipsos III -planeetalle perustetaan pitkän matkan materiansiirtäjiä tutkiva tiedeasema Junar G2. Mutta yhteys katkeaa mystisesti ja samoin käy Centaure-nimiselle alukselle, joka lähetetään selvittämään asiaa.

Tämmöisestä asetelmasta alkaa tieteisseikkailun ja agenttitarinan välimuoto, joka on täynnä mysteereitä. Kuka murhasi Centauren miehistön? Miksi Ipsokselta löytyvä Horganttien alus on hylätty? Miten on mahdollista, että säteily on muuttanut aseman henkilökunnan ajatuksen voimalla tappaviksi mutantteiksi?

Salapoliisin työ sujuu hiiriohjauksella, jota voisi luonnehtia laiskan ohjelmoijan seikkailutyyliksi. Peli on itse asiassa sarja kuvia, joihin on piilotettu ikoneita. Ensimmäisellä klikkauksella saa tietoa ja toisella toimitaan, esimerkiksi poimitaan esine, kuljetaan ovesta tai käytetään laitetta. Systeemi on erittäin sujuva, mutta kovin hohdokkaita ongelmia sillä ei saa aikaiseksi: mutantit tappavat, jos valitsee väärän reitin kahdesta mahdollisesta, ja Horgantien alus räjähtää, jos tietokoneeseen tunkee väärän henkilökortin.

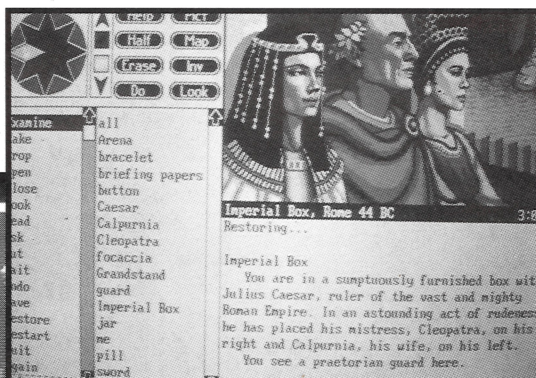
Pelissä on erikoislaatuinen painostava tunnelma, jota tukee kuvituksen persoonallinen tyyli. Paikoitellen grafiikka näyttää kiireessä viimeistellyltä tai peräti sottaiselta, mutta se vain vahvistaa mielikuvaa yleisestä rappiosta kyberpunkin hengessä.

FC on hyvin läheistä sukua Exxoksen Kultille, mutta toteutus on luokkaa huonompi. Huolestuttavin piirre on liiallinen helppous. Järkeviä vaihtoehtoja on yleensä niin niukasti tarjolla, että pelissä selviää pitkälle, vaikka juonesta ei ymmärtäisi hölkkäsen pöläystä. Kokeneempi pelaaja tajuaa nopeasti pelin sisäisen logiikan ja eteneminen on niin vauhdikasta, että jo parin päivän kuluttua mysteeri on selvitetty ja peli jää hyllyyn pölyä keräämään.

Jukka Tapanimäki

Testattu	Amiga
Grafiikka	79
Äänet	70
Pelattavuus	83
Vetovoima	81





Timequest

PC
Legend

Legend näyttää olevan se firma, jolle lopulta lankesi kunnia tekstipelien kuolleistaheräämisestä. Sorcerers Get All The Girls osoitti, että vanhahtavassa pelilajikkeessa on potkua, kunhan käyttöliittymästä kehitetään tarpeeksi hyvä. Eli kaikki toimii hiirellä, vaikka tekstin kanssa pelataankin.

Tietysti taustalla hääräävillä Infocomin vanhoilla pieruilla on osuutta asiaan. Legendin perustaja ja Timequestin tekijä Bob Bates ei kuulu vanhimpaan kaartiin, sillä hänen digitaalikynästään lähteneet Arthur ja Sherlock sijoittuvat tekstilamaa edeltäneeseen välikauteen. Mutta Infocomin perinteisiin kuuluva intohimoinen paneutuminen aiheeseen on läsnä, vaikka Meretzkyn tasoissa hulluutta ei olisikaan siunaantunut.

Nimensä mukaisesti Timequestissa pelleillään ajalla. Pimahtanut Zeke S. Vettenmyer sai päähänsä kopeloida historiaa sieltä mistä kipeimmin sattuu, ja sankarin toimena on korjata herkän aikakudoksen vauriot. Back to the Future -elokuvia nähneet tietävätkin systeemin toimivan siten, että jäljitetään historiaa muuttanut tapahtuma ja estetään se.

Mahtava idea, mutta muutaman tuhannen vuoden ajalta poimitut sattumukset ovat pettymys. Ne ovat liian klassisia, kirjoista poimittuja ja pedanttisen kuivia. Vettenmyer yrittää järjestää Julius Caesarin ennenaikaisen kuoleman, estää Magna Cartan ellekirjoittamisen et cetera. Eivät ihmiset halua opiskella historiaa. Olisi kannattanut lisätä särmää kyseenalaistamalla röyhkeästi historialliset totuudet ja vaikkapa ottaa mallia elokuvasta Time Bandits.

Jostain syystä jenkeillä on taipumus tylsään vakavuuteen, mutta turha rutkuttaa, sillä pelin nerokkuutta ei voi kieltää. Eri aikakausien pähkinät on usein nivottu niin kimurantisti yhteen, että vähemmästäkin aivot menevät umpisolmuun. Ja itse asiassa ne hauskimmat oivallukset onkin kätketty ajan sokkeloihin kymmenen päätapahtuman ulkopuolelle. Kuten törmätään Excaliburia heiluttavaan kuningas Arthuriin ja yritetään vietellä Cleopatra, jolloin selviää myös lumimiehen alkuperä.

Lopuksi varoituksen sana. Pulmat eivät todellakaan ole tasoa "tapa peikko katkaistulla haulikolla", vaan vaativat Ajattelua. Joten nauttikaa upeasta tarkkuusgrafiikasta ja digitoiduista äänistä, mutta älkää lyökö nyrkkiä monitorin sisään.

Jukka Tapanimäki

Testattu	PC
Grafiikka	90
Äänet	77
Pelattavuus	94
Vetovoima	92

90



B.A.T

Amiga, ST, PC, C64
Ubisoft

Selenian suurin kaupunki Terrapolis: galaktisten rotujen kohtauspaikka, jonka kuvaaminen sanoilla "kiehtova ja kukoistava" vaatii sarkastista huumorintajua. Vielä vähemmän houkuttelevaksi se muuttuu, mikäli kaheli tiedemies Vrangor ja hänen apurinsa toteuttavat uhkauksensa mossauttaa kuusitoista nucturobiogenistä pommia, mitä ne lienevätkin.

Kun Bureau of Astral Troubleshootersin palkkalistoilla oleva agenttihahmo on luotu mieleiseksi, käväistään hakemassa varusteet vessassa lymyilevältä yhteysmieheltä, sujahdetaan kaupungin vilinään ja seikkailu voi alkaa. Peli on eräänlainen sarjakuvaeepos, jossa käytetään ahkerasti puhekuplia ja ruudun jakamista useamman kuvan stripeiksi. Tyylikeinot puolestaan ovat postmodernia kyberpunkkia rankimmassa muodossaan, mistä antaa vähän kuvaa se, että punaisten lamppujen alueelta löytyy elokuvateatteri, joka mainostaa viiden aistin välityksellä esitettävää virtuaalista pornoa.

Puhtaaseen hiiriohjaukseen on ujutettu melkoinen skaala toimintoja. Kuvien piiloikoneista kaivetaan esiin kulkureitit, juttuseuraa, lähin puhelinkioski ja miljoona muuta asiaa. Ikonittomilla napsautuksilla puolestaan saa näkyviin käskyvalikon, rannekudokseen upotetun minitietokoneen tai mahdollisuuden pysäyttää satunnaisia ohikulkijoita.

Hiirellä hoidellaan erikoisempiakin tehtäviä, esimerkiksi tanssitaan diskossa kauniin Lydian kanssa painelemalla hiirennappuloita musiikin tahdissa. Höysteenä on myös toimintaa, lähinnä tarkkuusammuntaa sekopäisten öykkäreiden käydessä kimppuun sekä liiturin ohjailua kolmiulotteisessa lentosimussa. Muista nokkeluuksista mainittakoon rannetietokoneen ohjelmointikieli, jolla voi laatia komentoja tyyliin "hälytä jos olen nälkäinen".

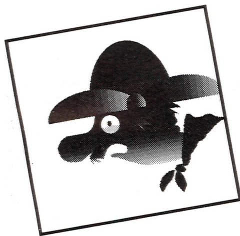
Satunnaisilla animaatioilla elävöitetyn kuvituksen laatu säilyy yllättävän korkeana, vaikka Terrapoliksen luomiseen on käytetty yli 1100 piirrosta. Parhaimmillaan katumaisemat ovat kuin Bladerunnerista repäistyjä. Valitettavasti taustalla jumputtava diskohumppa on paha pettymys ja Amigisteja nöyrryyttävä piirre. Nimittäin ST-version mukaan laitetun äänikortin mahdollistamia digitoituja tehosteita on ylistetty maasta taivaaseen. Joskus näinkin päin. Alkumusiikki sentään on kunnollista.

Teknisesti B.A.T kalpenee Delphinen, Sierran ja Lucasfilmin grafiikkasysteemien rinnalla, mutta Ubisoftin pyrkimyksenä onkin luoda jotain uutta: ennakkoluulottomasti juoneen ja tunnelmaan panostava interaktiivinen sarjakuva. Parantamisen varaa siitä löytyy, mutta suunta on rohkaiseva.

Jukka Tapanimäki

Testattu	Amiga
Grafiikka	89
Äänet	77
Pelattavuus	85
Vetovoima	90

88

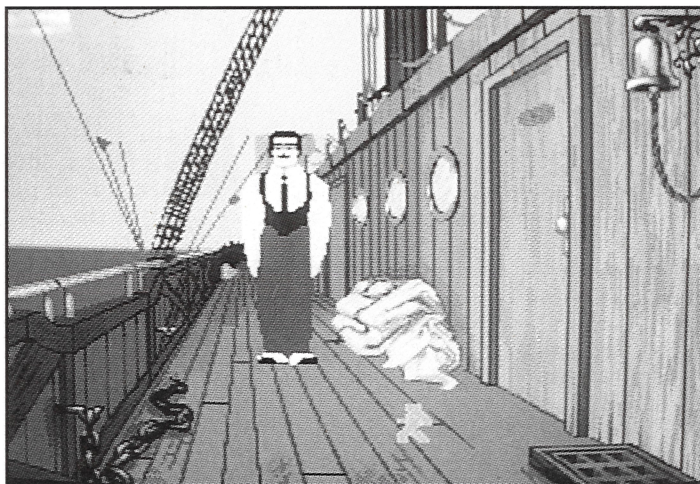


Cruise for a Corpse

Amiga, ST, PC
Delphine/U.S.Gold

Ranskalaisen Paul Cuissetin kehittelemä Cinematique-systeemi sai alkunsa graafisesti upeasta, mutta sisällöltään pelkistetystä Future Warsista, kehittyi sierramaiseen suuntaan Operation Stealthissa ja kolmas kehitelmä Cruise for a Corpse vie systeemiä vielä askelman pidemmälle.

Juonen runkona on perinteinen Agatha Christie -henkinen murhamysteerio. Tarkastaja Raoul Dusentierin Välimerenristeily ei kulu viiksien vahaamisen ja päivänvarjon alla lekottelun merkeissä, sillä isäntä kolkataan hengiltä ja syyllinen olisi tongittava esiin. Käytännössä se tehdään lähinnä penkomalla johtolankoja, salakuuntelemalla keskusteluja ja kuulustelemalla muita vieraita.



Pelialueena on pelkkä viisikansinen paatti, mutta siinäkin riittää koluamista enemmän kuin tarpeeksi. Tosin paikat ovat enimmäkseen pullollaan tyhjänpäiväistä rojua, jota nuuskitaan osoittimella klikkaamalla, jolloin esiin ponnahtaa vaihtoehdot sisältävä valikko. Mikäli mitään järkevää ei voi tehdä, tarkastaja usein ystävällisesti ilmoittaa tarvittavan esineen, oli se sitten ruuvimeisseli kokoa 14 tai mitä tahansa. Hahmolla on muutenkin taipumus esittää vinkkejä ympäristöä kommentoimalla.

Pelin toteutus on alkuintroa myöten aivan eri luokkaa kuin aikaisemmat Cinematique-tuotteet ja se lähentelee Lucasfilmin tyyliä. Erikoisinta on sankarihahmon animaatio sen kävellessä pelaajaa kohti, sillä se suurenee täyttäen lopulta koko näytön. Siinä on ilmeisesti käytetty eräänlaista vektorigrafiikkaa. Liikkeiden sulavuudessa on vain menty turhankin pitkälle, sillä miekkonen on rasittavan hidas liikkeissään.

Pelin pahin vika on siinä, että luvattoman paljon peliajasta kuluu turhaan harhailuun ja ihmettelyyn. Murhajutuissa on muutenkin hankalinta päästä alkuun, eli keksiä mikä on olennaista ja mikä ei. Älyä vaativista haasteista pitäville pitkäpinnaisille Ruumisristeily on silkkaa mannaa.

Jukka Tapanimäki

Testattu	Amiga
Grafiikka	90
Äänet	80
Pelattavuus	85
Vetovoima	88

90

Leisure Suit Larry 5
– Passionate Patti Does a Little Undercover Work

PC
Sierra

Koska King's Quest on päässyt jo viidenteen osaansa ja Space Questkin jo neljänteen, päätti Larryn luoja Al Lowe tehdä yllättävän tempauksen ja hyppäsi kokonaan Larryn neljännen seikkailun yli. Siksi siis Larry hortoilee nyt seikkailujensa viidennessä osassa ja ihmettelee, mitä tapahtui pelille nimeltä Leisure Suit Larry 4 - Missing Floppies.

Pelaaja löytää itsensä Larryn kengistä PornProdCorpin tiloista videonauhan pääylipyyhkijänä ja desinfioijana. Yhtiö tuottaa Yhdysvaltain suosituinta TV-sarjaa, Amerikan Seksimmäimmät Kotivideot, ja etsii sille uutta superseksikästä juontajaa. Vitsi piilee siinä, että naisen on oltava niin seksikäs, että hän suostuu puuhiin vaikka Amerikan niljakkaimman ja ärsyttävimmän miehen kanssa. Niinpä Larry pistetään testaamaan kolme pääkandidaattia.

Mutta mafiallakin on näppinsä pelissä. TV-sarja ja sen vastustajat, Conservatives Against Nearly Everything, ovat mafian keksintöjä saada samaan aikaan paljon julkisuutta TV-sarjalle sekä myydä hurjasti pornoelokuvia, joiden myynti on viime aikoina laskenut hälyttävästi.

Pelissä on myös miniseikkailu, jossa pelaaja ohjaa Passionate Pattia FBI:n agenttina aina kun Larry nukahtaa. Sitten kun Patti nukahtaa, siirrytään takaisin Larryn housuihin (heh heh). Pattin tehtävä paljastaa mafian temput musiikkibisneksessä tuovat parin lopulta arvatenkin taas yhteen. Larry muuten törmää pelin aikana jopa varapresidentti Dan Quayleen, josta heitetään aika rankkaa herjaa.

Sierran uusi pelinkehityssofta pistää parastaan Larry 5:ssä. Grafiikka on silmiähivelevän upeaa ja animaatio loistavaa. Peli tukee yhtäaikaa Rolandia ja Soundblasteria siten, että musiikki tulee Rolandista ja digitoidut äänitehosteet Soundblasterista. Ongelma on vain siinä, miten saada molempien korttien äänet yht'aikaa kuuluviin. Mutta jos lompakko on niin paksu, että on varaa omistaa molemmat äänikortit, niin tuskinpa mikseri korttien ja vahvistimen väliin enää tuntuu paljon missään. Uusista Sierran peleistä tuttu hiiriohjaus (ei tarvitse kirjoittaa mitään) on jälleen pistetty osittain uusiksi. Ikonit on suunniteltu uudestaan ja jotain toimintoja on paranneltu.



Pelin käsikirjasuojaus ei ole mitenkään rasittava, sitä tarvitaan vain silloin kun matkustetaan kaupungista toiseen. Larry 5 sisältää edeltäjiään huomattavasti arkaluontoisempaa materiaalia, niinpä peli antaa mahdollisuuden suojata peli salasanalla. Näin perheen pienimmät eivät pääse salaa pelailemaan. Tämä toimii tietenkin toisinkinpäin, eli lapsukaiset voivat estää vanhempia pelaamasta, hah!

Larry-fanit ovat odottaneet tätä peliä vesi kielellä jo ties kuinka kauan. Tyytyväisenä voin ilmoittaa, että kyllä hyvää kannatti odottaa. Larry 5 on kaikkea sitä, mitä siltä voi kohtuuden rajoissa toivoa. Paljastamatta yhtään enempää pelin mainiota vitsejä ja muuta, sanon vain, että Larry 5 edustaa Sierran pelien ehdotonta kärkeä ja on jokaiselle Larry-mieliselle ehdoton pakko-ostos.

Petri Teittinen

Testattu	PC 386 VGA
Grafiikka	96
Äänet	92
Pelattavuus	94
Vetovoima	97

95

Rise Of The Dragon

PC, Amiga
Dynamix

Turmeltuneisuuden aikana hämärän syntyessä Lohikäärme nousee jälleen...

Vuosi on 2056 ja paikka terrorismin valtaama megacity Los Angeles. Uusi huume hävittää väestöä ja kylvää mutaatioita ja kuolemaa. Rikos on sairaus, mutta siihen löytyy onneksi lääke, LA:n poliisivoimista väkivaltaisten otteiden takia potkittu William 'Blade' Hunter. Kuinka ollakaan, pelaaja joutuu Bladen osaan.

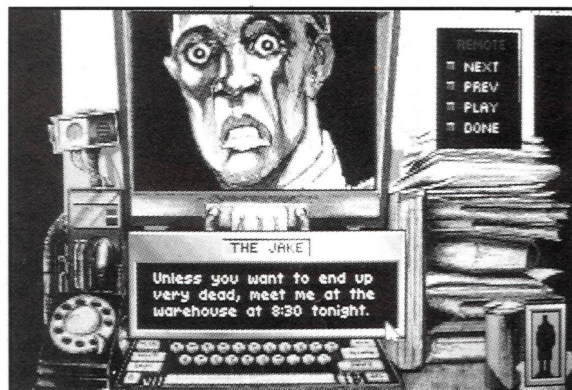
Hunter herää muutaman neliön yksiössään ja muistelee eilisiltaa. Majuri Vincenzi, poliisivoimien iso kiho, kävi äsken tekemässä diiliä hänen murjussaan. Vincenzin tytär on kuollut huumeeseen ja Hunter palkattiin epävirallisesti ottamaan selvää miksi.

Pöydällä olevasta VidPhonesta löytyy kuvanauhaviestejä, hana tippuu keittokomerossa, Blade muistaa piilottaneensa aseensa tyynyn alle... poikamiehen arkipäivää vuonna 2056. Seuraa suihkussa käynti, sitten vaan vaatteet päälle ja dekkaroimaan. Ensin tietysti voisi käydä lepyttelemässä tyttöystävää eilisestä treffeiltä jättäytymisestä. Voisi vaikka ostaa kukkia.

Blade Hunter kulkee metrolla kaupungin osasta toiseen, hankkii tietoja ajattelevilta, persoonallisilta lähimmäisiltä, keräilee tavaraa ja joutuu aina silloin tällöin kiivaaseen toimintaan. Peli on rakennettu nerokkaalla ikkunointi - click & avot! - tekniikalla, jossa näppäimistöön itse pelin aikana ei tarvitse kajota. Kaikki toiminnat keskustelua myöten hoituvat hiirulaisella, tosin sivulta kuvatut toimintajaksot kaipaavat tikkua tai kursorinäppäimiä.

Pelin graafinen puoli lähinnä hämmästyttää: kuka on jaksanut piirtää 256-värisiä kuvia näin paljon ja lämmöllä? EGA-versiota ei kukaan katso vapaa-ehtoisesti. Vastaantulevat henkilöt keskustelevat Bladen kanssa sarjakuvamaisesti, osittain animoidusti. Tekstin runsaus on yksi plussapuolista ja kieli on helppotajuista jenkkisarjisenglantia. Pelin juonen voi selvittää läpi löytämättä kaikkea olennaista, kuitenkin niin, että paha saa palkkansa ja perii maan.

Auraalisuus Dragonissa on nautinto, sillä jokaisen todellisen Sierra-fanin koneen syövereistä löytyy tietysti Roland. Tietysti pääoman puutteessa voi hetken kuunnella SoundBlasteria, josta lähtee tässäkin pelissä



rattoisaa piipitystä.

Peli kiehtoo elokuvamaisella toteutuksellaan ja satunnaisuudellaan. Game Overin koittaessa miettii, missä meni vikaan. Olisiko baaritiskillä lojunutta kehonrakentajaa pitänyt kohdella hivenen ystävällisemmin?

Tony Ihander

Testattu	PC 386/VGA
Grafiikka	91
Äänet	90
Pelattavuus	90
Vetovoima	94

93

Huom! Ratkaisu PC-pelit 1991 -kirjassa

Spirit Of Excalibur

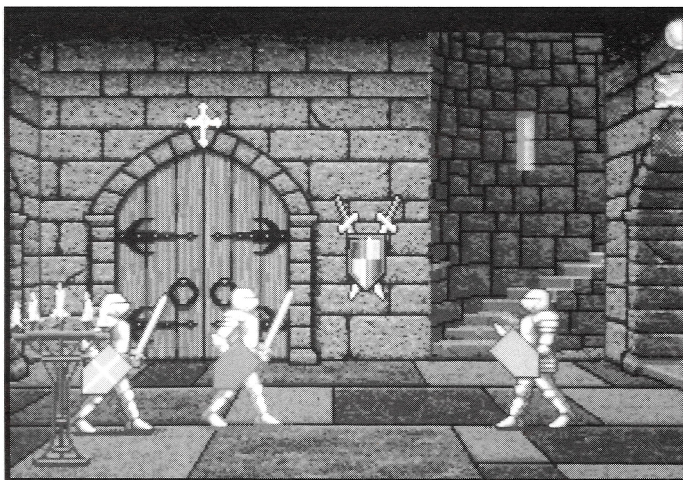
Amiga,ST,CDTV
Virgin Games

Eletään kuningas Arthurin viimeisiä päiviä. Kohtalokas taistelu Mordredin ja Arthurin välillä on juuri käyty, ja Englannin valtakunta on pirstoutumassa. Kuninkaanlinna Camelot on ilman hallitsijaa. Onneksi valtakunnasta löytyy yksi urhea mies: Yorkin siniverinen sir Constantine, joka lähtee ratsastamaan etelään kohti kuninkuutta. Meidän onneksemme tämä vallantavoittelija on hiiriohjattava.

Englanti (ei se Iso-Britannia) näkyy pääkartalla, joka ei mahdu kerralla ruutuun, mutta skrollaa tarvittaessa. Voimme käskeä hallussamme olevia joukkoja, alussa tietenkin vain sir Constantinea. Zoomatessamme voimme tutustua matkan varrella oleviin kyliin sekä kaupunkeihin ja selvittelemmekin pari kyläkahakkaa. Tarkoituksena olisi saada seuralaisia ja myös mahdollisimman paljon myötämielisiä kaupunkeja.

Taistelutilanteet käydään hiirellä ohjaten joko ritareita sivukuvasta tai isomman joukon ollessa kyseessä yläviistosta kauempaa. Normaalit termit torjuntoineen ja rynnäkköineen ovat käytössä. Taistelussa voidaan myös käyttää hyväksi myös erikoisesineitä tai taikoja.

Peli on lähinnä roolipelin ja strategiapelin yhdistelmä. Yksittäisissä tilanteissa ritarit voivat tutkia, kerätä esineitä ja keskustella normaalin toimintaseikkailun tapaan. Kun ollaan Camelotissa, tulee sir Constantinesta kuningas Constantine ja alkaa varsinainen peli, valtakunnan hallinta. Lähettiläitä, joukko-osastoja ja itsensäkin voi lähettää selvittelemään kuningaskunnan intressejä. Aina päästään myös alimmalle käskytasolle antamaan ohjeita yksittäisille henkilöille.



Peli ei ihan yhden illan selvittelynä onnistu. Pelitilanteen voi tallentaa ja jatkaa suvereeniteetin laajentamista myöhemmin, kun kuninkaalle sopii. Jatkuva lataaminen joissakin kohdissa latistaa tunnelmaa, sillä normaalissa Amiga-versiossa on kolme levykettä. Yksi lisätaikalaatikko koneessa auttaa asiaa. Ehdin testaamaan myös peliä CDTV-versiona, jolloin ei mitään latausongelmia esiintynyt.

Näytössä vilisee kauniita maisemakuvia entisajan Englannista. Muutenkin artistisuus miellyttää silmää. Karttagrafiikka tuo lähinnä mieleen vähän vanhemman War In Middle Earthin. Äänipuolella on sointuvia keskiajan soittopelejä mukavalla melodialla höystettynä, miekankalahdukset ja askeleentömähdykset tuovat omaa särmäänsä peliin.

En suosittele peliä mukavaksi välipalaksi, sillä tämän pureskeleminen vie aikansa.

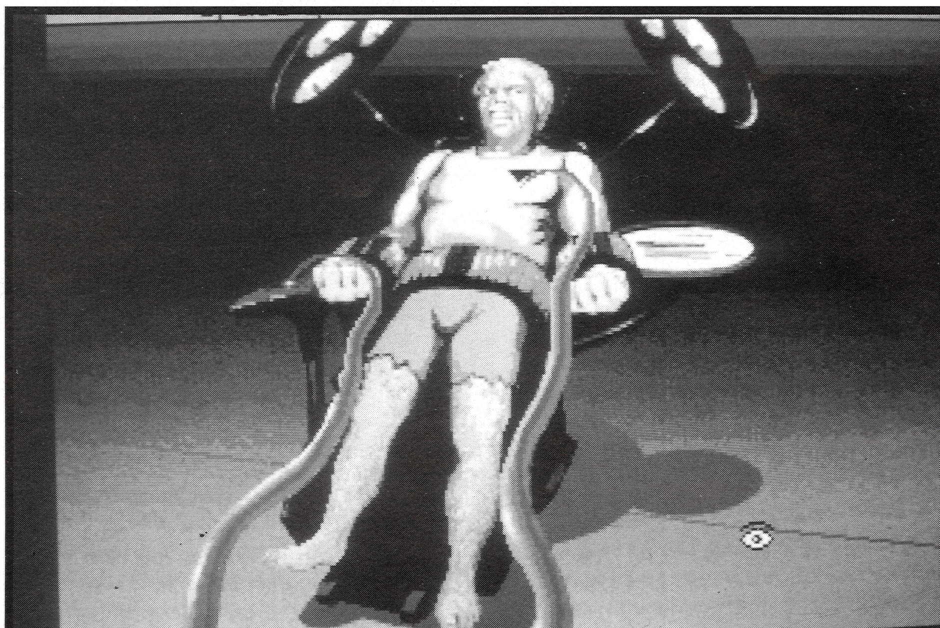
Tony Ihander

Testattu	Amiga,CDTV
Grafiikka	92
Äänet	94
Pelattavuus	86
Vetovoima	95

94



Space Quest IV (I, IX, XII, ...)
Roger Wilco and the Time Rippers





PC
Sierra

Jos joku kuvitteli Space Quest III:n jälkeen, että Kaksi Kaverusta Andromedasta ei enää millään mitenkään milloinkaan pysty tekemään sekopäisempää, hullumpaa, hauskempaa ja visuaalisesti kauniimpaa Space Questia, hän oli kaikeksi onneksi pahasti väärässä. SQ4 on nimittäin kaikkea sitä mitä Space Questeilta on totuttu odottamaan - ja paljon paljon muuta. Tai kuten tämän kultajyväsen sisältävän lootan takakannessa seisoo: May the farce be with You!.

SQ4 on jo teknisesti sitä kaliiberia, että sitä on turha edes yrittää pelata millään turhalla mikrolla. Näytönohjaimen on oltava vähintään VGA-tasoa. Edes tavallisen 286-yhteensopivan omistaja ei pääse peliin kunnolla käsiksi, ennen kuin vaihtaa 256 väriä näyttävän pelinsä 16-väriseen, josta 286-keskusyksikkö vielä miten kuten kunnialla selviytyy. Myös kiintolevyn on syytä olla sekä tilava että nopea, jotta kaikki aika ei kulu maisemien latauksen odotteluun.

Ensimmäisenä silmille todellakin hyppii SQ4:n uskomaton grafiikka, joka on suurelta osin digitoitu suoraan käsin tehdyistä maalauksista (mitäs se Wallu kirjoittikaan tietokonegrafiikan tulevaisuudesta käsin tehdyn taiteen syrjäyttäjänä...). Etenkin pelin alkuvaiheissa sen kauniit maisemat ja Sierran peleissä ennen näkemättömän sulava animaatio hivelevät pelaajan silmiä. Pelin edetessä maisemat hieman yksinkertaistuvat, sillä peliä kaupassa kokeileva ostajakandidaatti ei näe niitä ennen kuin usean illan kuluttua, killinkien jo lojuessa pelikauppiaan taskussa...

Peli alkaa Roger Wilcon palaillessa kotiin hyvin ansaitulle lomalle. Matkan ja armottoman itsekehun keskellä paikalle ilmestyy Jatko-Osa-Miliisin hampaisiin asti aseistettu aikapartio, joka on päättänyt säästää maailmankaikkeuden Space Questin kaltaisen aivonpehmikkeen ikuiselta jatkumiselta. Valitettavasti Space Quest XII:n kapinalliset ovat päässeet tästä alun perin Vohaulin (gasp!) päässä muovautuneesta juonesta perille, ja ovat lähettäneet (tulevat lähettämään) oman aikapartionsa Wilcon turvaksi.

Kaikki ei mene kuitenkaan aivan puikkoihin, sillä heti kohta Wilco löytää (löysi, on löytänyt, tulee löytämään) itsensä sisällissodan runnoman Space Quest XII:n Xenon-planeetan pinnalta - yksin, ilman mitään varusteita tai tietoa siitä, mitä hänen pitäisi tehdä. Paikka on onneksi täynnä ystävällisiä cyborgeja, tappajarobotteja, rumpalipupujusseja sun muuta populaa, jolta voi kysyä neuvoa.

Muutaman hyvin yksinkertaisen (ja kuolettavan) välikohtauksen jälkeen Roger Wilco löytää itsensä lopulta aikakoneen ohjaimista. Vaikka pelin mukana toimitetussa Space Piston lehdessä on juuri kyseinen malli testissä, ei Wilcolla eikä ainakaan pelaajalla ole harmainta aavistustakaan siitä, miten masiina saadaan esimerkiksi käyntiin. Alkajaisiksi kannattaa kuitenkin kirjoittaa valitsimen ruudulla näkyvä aikakoodi muistiin, jotta pääsee joskus myös takaisin. Toisen kokeilemisen arvoisen koodin saa kun painaa alarivin nappeja järjestyksessä vasemmalta oikealle ja lopuksi keskimmäisen rivin oikeanpuoleista nappia. Lateksibeibit ovat aina hauska tuttavuus...

Eli kuten edellä ylistetystä voi arvailla, Space Quest IV on jumalainen peli, joka tulee heikentämään tuottavuutta kaikilla työpaikoilla, jotka ovat erehtyneet hankkimaan työntekijöidensä pöydille riittävän tehokkaat mikrot. Jos Kaksi Kaverusta Andromedasta pystyvät vielä tämänkin riman alittamaan, ei maailmankaikkeuden peruskudos voi kuin murtua - absoluuttinen totuus, pahuus tai sekoboltsius ovat aina vaarallisia asioita.

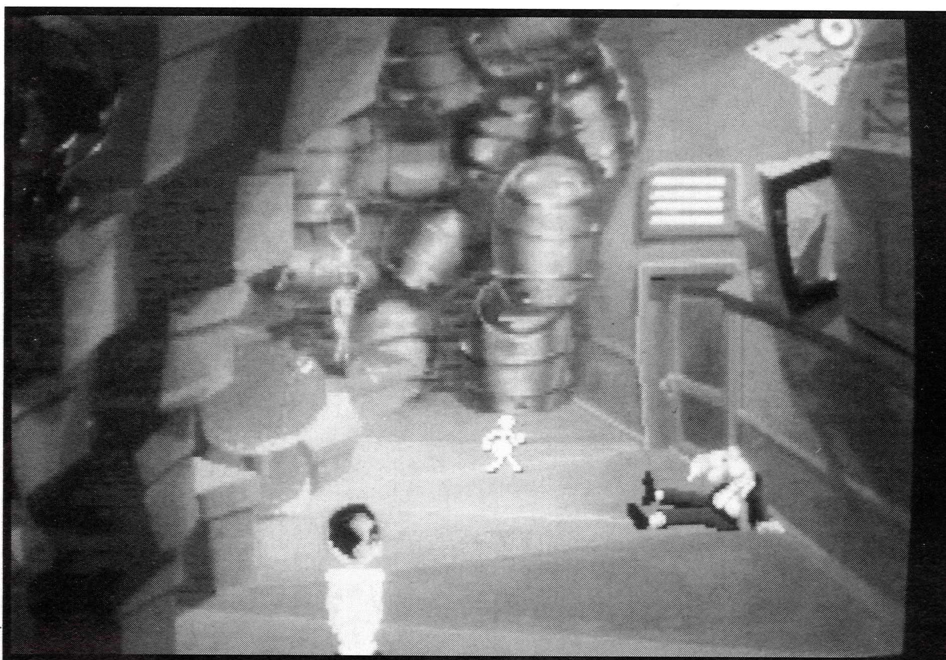
(Pisteet ovat kuuluisia subjektiivisia Kasvi-pisteitä, joten älkää niitä nielemättä usko-ko-toim.huom)

Jyrki J. J. Kasvi

Testattu	PC 386/VGA
Älyvapaus	98
Grafiikka	95
Äänet	99
Käyttöliittymä	95
Kiinnostavuus	115

99

Huom! Ratkaisu PC-pelit 1991 -kirjassa



PC
Sierra

Leisuresuit Larry In The Land of the Lounge Lizards

Mitä hemmettiä? Eikös nyt ole vuosi 1991? Mutta joka tapauksessa, Hän on palannut! Jälleen kerran täällä tänään, Larry Laffer!

Pelilaatikossa lukee huomiota herättävän pienellä tekstillä: WARNING - The game contains adult subject matter. Parental guidance is suggested. Onneksi eivät myyjäpoika eikä asiakkaana oleva 5-vuotias ymmärrä niin laajaa englanninsanastoa, joten pelilaatikon taustakuviin ihastunut pikkuvesseli pääsee pian installoimaan Larryn kovalevylleen.

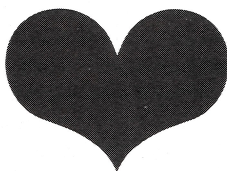
Kyseessä on Sierran rahat-pois-köyhiltä-taktiikka, jossa vanhoja pelejä pakataan uusiin kuoriin. Mutta millaisiin kuoriin, siitähän tässä on kyse.

Larry supliikkimiehenä on saanut puhuttua upeat raamit ympärilleen, 256-väristä VGA-näyttöä taustalla myhäilevään Rolandiin asti. Larry todellakin näyttää upealta käsinmaalatun näköisissä hauskasti kallellaan olevissa maisemissa. Larry on itse hivenen vielä keski-ikäisemmän näköinen, hiusraja nousee edelleen, tosin ei samaa vauhtia kuin tarinan veistäjällä, Sierran Al Lowella.

Soundipuoli järkyttää: miten on alkuperäisestä Larry-biisistä saatu näin upea stereofoninen kokonaisuus. Musiikkivaraston laajuuteen pääset tutustumaan, kun vaihdat kaukosäätimellä siellä Tutussa Paikassa TV-kanavia, sillä joka kanavalla on omat soundinsa. Larryn olen myös nähnyt ja mikä parasta, myöskin kuullut CD-ROM-versiona, formaattina, jota kannattaa ehdottamasti suosia tulevaisuudessa. (Niinkö? Aika näyttää - Toim. kyyn. huom.)

Alkuperäisen version kysymystekniikka on tottakai alussa mukana. Viiteen oikein vastaamalla tai tietämällä näppäinkoodin pääsee varsinaiseen peliin sisään. Kysymykset toki ovat vaihtuneet.

Vanhat paikat, kasinot, diskot, baarit ja hotellit ovat paikallaan edelleen, mutta paljon, niin paljon on tullut tavaraa lisää. Uusia sisäpiirivitsejä tihkuu joka paikasta, vanhoista tutuista osa taas on muuttunut päinvastaiseksi alkuperäisestä. Vastaan tulee



henkilöitä, lähinnä daameja, jotka todella elävät, puhuvat ja kävelevät. Laaja värimäärä tulee tässä hyödynnettyä: liha on oikeamman väristä.

Suurin muutos on tietysti ikivanhan tekstisysteemin muuttaminen täysin hiiriohjatuksi. Hiiripointteri muuttuu halutuksi toiminnoksi joko oikeasta hiirenkorvasta tai ruudun ylävalikosta. Ottakaamme esimerkiksi vaikkapa tuttu teksti Ken sent me. Luettuamme sen huussin seinältä se ilmestyy tavaroidemme joukkoon niin, että sen voi antaa ovisilmästä kurkistelijalle. Helppoa, mutta aikaaviepääkin, sillä tekstipätkä on pakko käydä ensin hakemassa.

Tässä muodossa Larry kelvannee entistä useammille, joten edessä on taas yöunien menetys.

Tony Ihander

Testattu	386/VGA
Grafiikka	97
Äänet	98
Vetovoima	99
Pelattavuus	92

97

Zork III

PC, Amiga, ST, C64
Mastertronic

Vaikka rakastettu Infocom kärsi tuskallisen kuoleman, sen nimi elää ikuisesti, varsinkin kun halpapelifirma Mastertronic julkaisee wanhoja Infocom-legendoja uudelleen pikkurahalla.

Pakkausten taso tosin on romahtanut, nyt seikkailut saadaan pienissä 16 X 16 X 2 cm lootissa, joista löytyy pelilevyke ja pieni manuaali. Mennyttä ovat suuret kauniit laatikot, joissa oli enemmän ihanaa oheisroinaa kuin itse peliin liittyvää kamaa.

Zork III:ssa pelaaja heitetään maan alle Suuren Maanalaisen Valtakunnan luolastoihin kasvokkain lukemattomien vaarojen kanssa. Mikään ei ole miltä näyttää, mihinkään ei voi luottaa. Eli tarina on se perinteinen seikkailupelin juoni, mikä ei ole ihme, koska Zork III on perineteinen seikkailupeli, mikä näkyy ulkoasussakin.

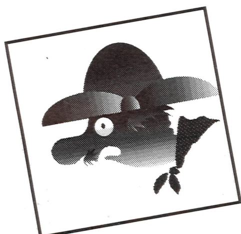
Ohjelma edustaa perinteisen tekstiseikkailun huippukautta ja yhtä sen ajan parhaimmista saavutuksista. Parserinsa suhteen Zorkilla ei ole vieläkään mitään hävettävää, Infocom kehitti aikoinaan sen todella pitkälle, ja vaikka se ei vielä Zork III:ssa olekaan parhaimmillaan, se hakkaa rieppaasti useimpien muiden tekstiseikkailujen vastaavat.

Grafiikalla ei ole tässä mitään tekemistä. Sitäkin enemmän mielikuvituksella ja hyvällä kielipäällä. Peruskoulun englannin alkeiskurssilla, tai ruotsin pidemmilläkään opinnoilla ei Zork III:een pääse tippaakaan sisälle. Keskiverto shoot'em'up-fanilla ei ole mitään asiaa tämän pariin, mutta innokas kielitaidolla varustettu adventuristi tulee nauttimaan Zorkin maailmasta täysin siemauksin.

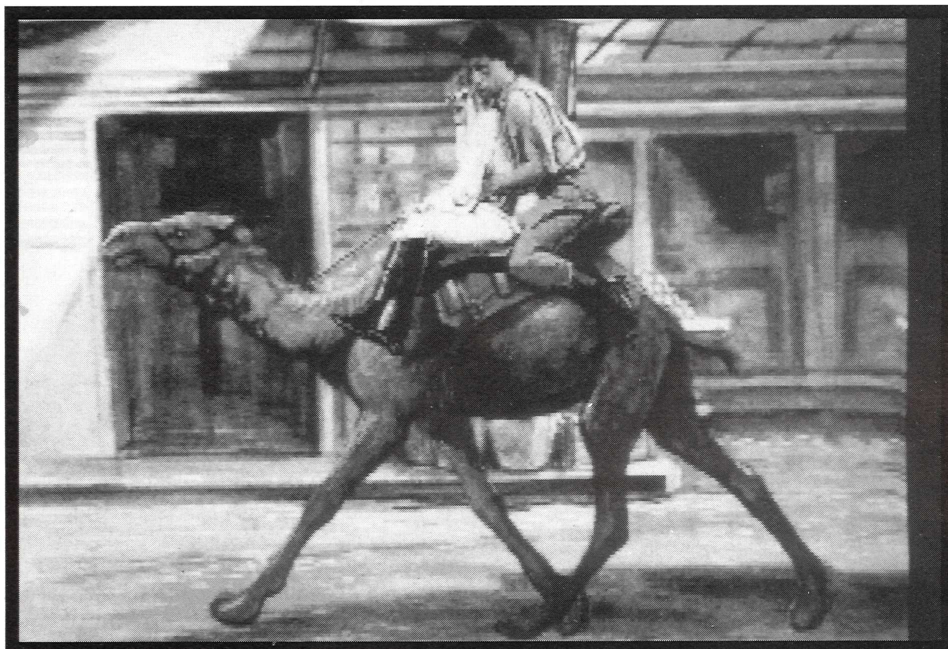
Jukka O. Kauppinen

Testattu	PC
Pelattavuus	85
Kiinnostavuus	90
Parseri	90

86



Heart of China



PC, Amiga
Dynamix

Pelipaketin kannessa seisoo ryhdikkäästi lentäjän nahkalätsään sonnustautunut Indiana-tyylinen nuori mies. Taustalla levittyy ulappa kiinalaisine dzonkkeineen. Kun paketissa vieläpä lukee Dynamix ja Heart of China, alkaa vähemmästäkin käsi täristä.

Uuvuttavan installoinnin jälkeen Roland kajauttaa majesteettisen alkufanfaarin itämaisine soundeineen. Alku-intro räjäyttää ruudun täyttäen sen digitoiduilla kuvilla. Kontrolli pelaa totutuun Dynamix-laatuun näppäimistöön kajoamatta. Taustat vaihtuvat kuvaruudulla riittävän vikkelästi ja peli muistuttaakin tyylillisesti Rise of Dragonia, mutta valokuvista digitoiduin kuvin.

Tällä kertaa ohjaataan 1920-luvun Kiinassa Jake "Lucky" Masters -nimistä charterlentäjää, joka saa liikemies Lomaxilta uhkarohkean tehtävän. Urakkana olisi vapauttaa Lomaxin tytär, joka kidnapattiin luostarista. Alkuun pääse kuuntelemalla kadun miesten huhuja. Mukaan lyöttäytyy mestarininja Zhao Chi, joka Hong Kongin yö-elämään kyllästyttyään kaipaa vähän arkisempaa mättelyä.

Lucky keskustelee eri tietolähteiden kanssa, kulkee riksalla paikasta toiseen, ihailee maisemia ja pysähtyy aina silloin tällöin toimintaan. Ruutu kyllästetään näyttävillä 256-värisillä kuvilla, tapahtumat etenevät Istanbuliin ja lopulta idän pikajunalla Pariisiin. Rolandista on osattu ottaa mukavasti irti tehoja, mutta kyllä Ad-Libiäkin jaksaa kuunnella. 16-värinen versio saa silti jäädä kauppaan odottelemaan peruskoneiden omistajia.

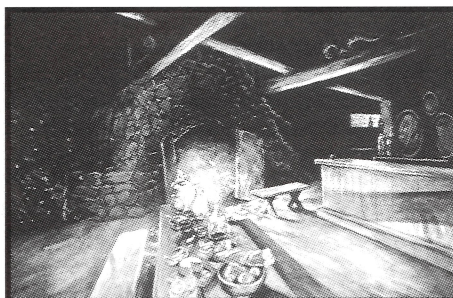
Miksei HOC kuitenkaan ole klassikko? Näyttö kelpaa, äänet ovat onnistuneet, ikkunointi ja hiirelöinti toimivat. Peli on kuin elokuva, jota voi seurata ja vaikuttaa parhaaksi katsomanaan hetkenä tapahtumiin. Kuitenkin jotain todella tärkeää puuttuu, nimittäin säällinen Juoni, joka vielä Rise of Dragonista löytyi. Puuttuu se toiminnan rikkaus, joka tekee klassikosta Klassikon. Tekstiä tulee liiankin paljon, jopa puuduttavasti välillä. Varsinkin loppua kohti pelatessa on tekijöiden mielenkiinto graafiseen ilmaisuun tyrehtynyt.

Pyydämme asiaan korjausta Dynamixilta viimeistään ennen CDTV-version julkistamista.

Tony Ihander

Testattu	386/VGA
Grafiikka	92
Äänet	90
Vetovoima	85
Pelattavuus	88

88



Sorcerer

Amiga, PC, ST
Mastertronic

Legendat eivät koskaan kuole. Infocom kuoli, mutta elää edelleen Mastertronicin halpa-sarjassa - vuorossa 'Infocom from Mastertronic' sarjan nro 9: Sorcerer.

Taikureiden killan pääjehova Belboz the Necromancer on kadonnut ja hänen epäillään joutuneen pahojen voimien uhriksi. Koko valtakunnan ja taikurien piirin tulevaisuus on vaarassa, ja niinpä sinun on hankittava todellisen taikurin voimat ja viekkaus sotkun selvittämiseksi. 'Helppo nakki' pelaaja ajattelee, ja aloittaa pelin joutuen kasvokkain ihmissuden kanssa. Onneksi vieressä on puu, ja pelaaja kiipeää siihen. Kas, suuri käärme liukertelee runkoa alaspäin ruokailu mielessä. Äkkiäkös maailma on pelastettu.

Sorcerer kuuluu sarjaan 'hermojaraastavia Infocom-seikkailuja, joihin ei räkänokilla ole asiaa'. Vaatimukset: mielellään syntynyt/asunut englanninkielisessä maassa, muukin kelpaa jos opiskellut kieltä tiiviisti 10-100 vuotta; keskitasoa aktiivisempi mielikuvitus; paljon paperia, lyijykyniä ja pyyhekumeja kartantekoa varten sekä paksu sanakirja kaiken varalle. Vähemmällä varustautuneet kokeilkoot omalla vastuullaan.

Infocomin aikoinaan tekemät tekstipelit ovat osa pelaamiseen legendaa - tänään ne ovat pois muodista. Paitsi Wanhoja Arwoja harrastaville, kielineroille ja tekstiseikkailufaneille.

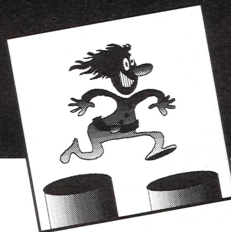
Kyllähän nykyiset roolipelit hienoja ovat, mutta se **todellinen** seikkailu syntyy näitä hangatessa. Pelkän kirjaingrafiikan varassa seikkaileminen on Kokemus, etenkin kun seikkailu on näin huolella tehty ja sisältää riittävän parserin joka ei ätise joka toisesta sanasta. Ainoat, joille se häviää tasossa, ovat Infocomin viimeiset seikkailupelit Arthur ja Shogun.

Jukka O. Kauppinen

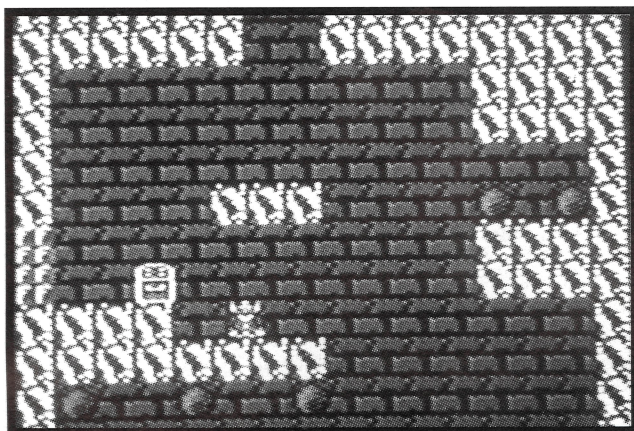
Testattu	Amiga
Pelattavuus	80
Kiinnostavuus	88
Parseri	90

85

Taitopelit



Mighty Bombjack



Amiga, ST, C64
Elite

Pommien keräily on ollut varsin suosittua viime aikoina, varsinkin lentoyhtiöiden kunnostautuessa. Pommeja keräili myös Saddam Hussein, ja mikäs oli kerätessä, kun Liittouma niitä jalomielisesti lähetteli. Saddam kuitenkin vaatimattomuuttaan yritti palautella niitä varsinkin Saudi- Arabiaan ja Israeliin.

Yhtä epäitsekäs ei valitettavasti ole Mighty Bombjack, joka keräilee kaikki pommit, jotka suinkin vain voi löytää. Ja pommeja riittääkin sitten 250 kuvaruudun edestä 17 eri tasolla, joten työllisyys on turvattu vaikka minkälaisessa lamassa. Mighty Bombjack on eräänlainen jatko-osa kahdelle edelliselle hyvin menestyneelle Pommijaakolle, mutta se on myös ansainnut kannuksensa Nintendolla myyden yli 500 000 kappaletta.

Muutokset edeltäjiin nähden ovat melko rajuja, sillä sekä ohjaus- että etenemistyyli ovat muuttuneet. Enää ei tyhjennetä ruutua kerrallaan vaan pelikenttä scrollaa sivuttain eräänlaisena käytävänä päättyen kuninkaalliseen huoneeseen, joka pitää tyhjentää ennen ajan päättymistä, jotta pääsisi seuraavalle tasolle. Kaikkialla matkan varrella on aarrearkkuja, joista löytyy lisäpisteitä, -elämiä ja -aikaa sekä muita yllätyksiä. Kolikoista saa myös Mighty-voimaa, mutta jos on liian ahne päätyy kidutushuoneeseen, jossa pitää väistellä ötököitä tietyn aikaa.

Pelattavuus on MB:ssä sekä parantunut että huonontunut. Toisaalta pelissä on enemmän syvyyttä, mutta sen sijaan ohjaussysteemi on hankalampi kuin ennen. Hyppyjen säätely on välillä ongelmallista, varsinkin kun uusia hirviöitä syntyy tyhjästä niin nopeasti ettei Boitsu ehdi aina väistää tarpeeksi vikkelästi. Grafiikka kärsii tietystä skitsofreniasta, sillä se on välillä upeaa, mutta toisinaan melko sotkuista. Äänitehosteiden suhteen ongelmaa ei ole, sillä toisen minuutin jälkeen ne kääntää pois.

Mighty Bombjack herättää sekavia tunteita nautittavuutensa suhteen, sillä ensivaikutelma ei ollut kehuttava, mutta toisaalta ainekset hauskoihin pelihetkiin ovat tarjolla. Ehkä kyseessä on sotaväsymys pommeihin tai kenties jotain yliluonnollista? Aina kannattaa kokeilla...

Mutta sitten kuusneloseen. Kerrankin pikkuveli päihittää isoveljensä puhtaalla potkulla palleaan, sillä C64-version pelattavuus on aivan jotain muuta kuin mihin tahmea Amiga-isottelija pystyy.

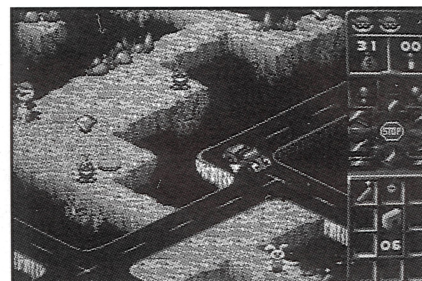
Saatuaan uutta verta suoniinsa Pommijaakko liikkuu todella vikkelään ja todellakin sinne minne haluat ja siten se on erittäin pelattavaa ajanvietettä. Myöskään ulkoisilta ominaisuuksiltaan ei Pommijaakon tarvitse hävetä, sillä grafiikka on tasokasta laatua ja laajuutta löytyy samat 250 kuvaruutua kuin muistakin versioista. Unohda siis se sadasmiljoonasseitsemäskymmeneskuudes räiskintäklooni ja vaihda vapaalle, valitse Mighty Bombjack.

Kai Becker

Testattu	Amiga,	C-64
Grafiikka	83,	85
Äänet	70,	67
Pelattavuus	80,	88
Vetovoima	78,	85

81 **86**

Brat



Amiga, ST
ImageWorks

Uskomattomia asioita tapahtuu, kun koittaa mussukkaisen sulopalleron tutumaanmenoaika. Päivisin rooliinsa täysin tutinimaisuin mukautuva Nathan katoaa peiton alle, salamat välähtelevät, ja esiin kömpii nahkatakkiin, Ray Ban -laseihin ja baseball-lätsään sonnustautunut Brat, unien soturi ja kaikkien lelujen valtias.

Pelaaja ei suinkaan ole Brat, paitsi jos on huonosti kasvatettu, vaan Nathanin suojelusenkeli. Idea on aika omalaatuinen. Pelialueena on yläviistosta kuvattu ramppisokkelo, joka vierii tasaisesti alaspäin Nathanin tepastellessa mukana samaan tahtiin. Pelaajan toimenkuvaan kuuluu Nathanin viitoittaminen oikealle tielle poimimalla ikonivalikosta komentoja ja heittämällä ne kersan reitille.

Samalla on muutenkin huolehdittava matkanteon turvallisuudesta, esimerkiksi räjäyttämällä lohkareita, rakentamalla siltoja ja laittamalla paino laatikon päälle, jotta vieteriukko ei ponnahda esiin ja herätä muksua unestaan. Oheistoimintaan kuuluu myös tuttipullojen, kolikoiden ja muiden yleistä hyvinvointia kartuttavien olioiden haaliminen, kunhan ne sattuvat sopivasti reitin varrelle.

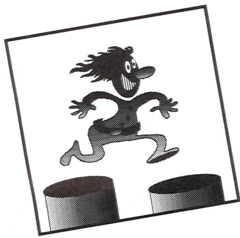
Bratin idea ei onnahtelematta toimi, koska peli on lähinnä hiirikäden nopeus- ja tarkkuustesti. Tunnetusti hiiri on touhuun liian epätarkka ja epäluotettava ohjain, se on aina väärässä kohdassa pöytää eikä sillä ole koskaan tarpeeksi tilaa. Toinen heikkous on siinä, että Brat on mekaanisesti etenevää pakkopullaa, joka saa pelaajan pääasiassa repimään hiuksiaan. Toiminnan- ja valinnanvapauden riistämisessä on menty vähän liian pitkälle.

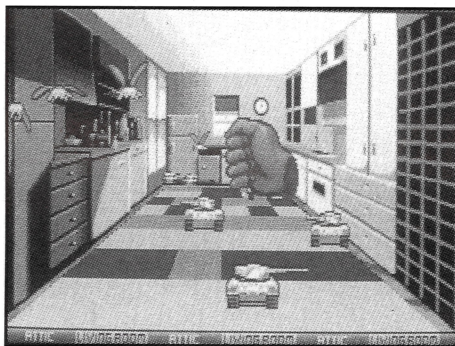
Brat on ehkä omaperäinen, muttei tarpeeksi hauska. Graafinen puoli ja äänet ovat puolestaan aika yhdentekeviä, lukuunottamatta veikeitä alku- ja välianimaatioita, joissa on mukana Ihan Oikean Pikkuvesselin äännähtelemiä digitoituja kommentteja. Rajatapaus, joka repii kahdeksan miinuksen, eli ei tekijöiden hävetä tarvitse.

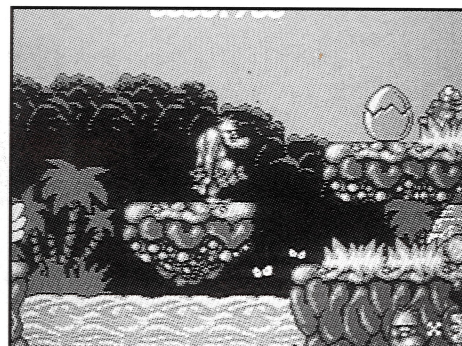
Jukka Tapanimäki

Testattu	Amiga
Grafiikka	77
Äänet	80
Pelattavuus	80
Vetovoima	78

78







C.R.E.A.T.U.R.E.S

C64
Thalamus

Muistathan ne pienet, isoilla silmillä varustetut, värilliset karvapallot, joiden jalkapohjissa oli liimapinta, ja joita kaikki epätoivoiset yhtiöt jakoivat messuilla pienten lasten suuhun tungettaviksi. Siis juuri ne, jotka messujen jälkeen löytyivät mitä ihmeellisimmistä paikoista, kuten jääkaapin ovesta, koululaukusta tai Laura Palmerin päiväkirjan kannesta. No, nyt niistä on tehty peli ja mukana paketissa on jälleen yksi tuollainen suloinen/ärsyttävä stick-it!-pallo.

Creatures on valloittava peli. Kuka voisi olla rakastumatta päätä pahkaa pieneen karvapalloon, jonka pahanhajuinen hengitys tappaa useamman metrin päästä! Jo kaksi kenttää selvitettyään karvapallo heitetään kidutuskammioon ja sitten hupi vasta alkaa. Matkalla karvapallo voi kuitenkin kerätä mukaansa pienempiä otuksia noidalle, jonka otuksista tekemä taikajuoma tekee pallolle vielä tehokkaamman grillaushenkäyksen kunnon Mr Hyde -tyyliin. Ja aikanaan pallo pääsee ottelemaan demoneja vastaan ja pelastamaan ystävänsä.

Creatures todella on valloittava peli. Heti pelaamisen aloitettuaan huomaa, kuinka paljon huomiota on kiinnitetty kaikkien hahmojen piirtämiseen, animointiin ja taustojen hilpeyteen. Eri näköiset hirviöt liikkuvat eri tavalla ja osuman saatuaan välkkyvät hieman aikaa. Tämä onkin ehdottoman tärkeää, sillä myöhemmin pelissä on hirviöitä, jotka tuhoutuvat vain tietyllä aseella. Myös karvapallon liikuttelu on vaivatonta, eikä edes erittäin tarkkojen hyppyjen suorittaminen tuota pelissä liikaa vaivaa.

Sekä grafiikassa ja pelin juonessa on selvä sarjakuvamainen henki, jota tukevat vielä tavallista oudommat äänet. Pelissä on myös paljon ivallista ja jopa mustaa huumoria niille, jotka sellaista arvostavat.

Mitään tyhjentävää yhteenvetoa on pelistä turha tehdä. Se olisi kuitenkin vain ylipitkä kehusanojen luettelo, Creatures on yksinkertaisesti vain todella hyvä peli, jonka kaltaisia toivomme lisää.

Samu Mielonen

Testattu	C64 levyke
Grafiikka	95
Äänet	91
Pelattavuus	96
Vetovoima	97

95

Exterminator

Amiga, ST, 64
Audiogenic

Jalavakadun ihmiset täyttää hätä. Tuhannet hyönteiset, tuho-eläimet ja henkiinheränneet leikkikalut ovat hyökänneet ja vallanneet heidän talonsa, koirankoppinsa ja ennen kaikkea autotallinsa. Ketä voidaan kutsua apuun? Ghostbusters! Ei, vaan tuholaistuhooja Exterminator!

Exterminator parkkeeraa hyönteistorjuntakärrynsä ensimmäisen talon edustalle ja ottaa sisään mennessään mukaan välineensä. Mitkä välineet? Singon, ympäristömyrkyn ja Raidin? Ei, vaan kätensä! Exterminator voi ampua sormistaan tainnuttavia lasereita, läiskiä ja rusentaa lentäviä ötököitä, ja mikä parasta _ iskeä länään lattialla taapertavia kiusankappaleita.

Erilaista pelissä shoot em' uppeihin verrattuna on se, että torjujasta näkyy vain käsi tai kaksinpelissä molemmat. Kuulostaa jännältä idealta ja sitä se onkin. Vastaan tulee kärpäsiä ja muita lenteleviä, lattialla vilisee kaikenkarvaista ja -näköistä ekokatastrofia lelutankista hämähäkkeihin. Elukat kaiken lisäksi eivät suhtaudu oikein vakavasti saamiinsa terroristintuomioihin, vaan panevat rankasti vastaan. Kun selviää tappajatomaateista seuraavaan huoneeseen, alkaa sama uudelleen entistä kovemmilla tuholaisilla. Jos onnistuu de-buggaamaan koko talon, odottaa seuraava tölli selvittäjäänsä.

Peli on käännetty suoraan samannimisestä kolikkopelistä, joka huhupuheiden mukaan on vielä Amiga-versiota näyttävämpi. Mukana on digitoituja sampleja kuten sammakon litsahtaminen käden alla. Aito sample vai ei, sitä tutkii eläinsuojeluyhdistys. Kokonaisuus poikii tässäkin muutaman peli-illan varsinkin kaksinpelinä, mutta kiinnostus lopahtaa aika pian. Vaikeustaso tuntuu aluksi rankalta, mutta peliin perehdyttyä helpohkolta. Suositellaan harjoituksena ensi kesän hyttysaaltoa vastaan.

Tony Ihander

Testattu	Amiga
Grafiikka	89
Äänet	88
Pelattavuus	91
Vetovoima	84

87

Chuck Rock

Amiga, ST
Core Design Ltd

Chuck Rockin juoni sisältää riipaisevan tosipohjaisen opetuksen: kun liiaksi keskittyy TV:n töllöttämiseen, naapurin öykkäri käy varastamassa vaimon. Kaappaaminen oli kivikaudella erityisen vaivatonta, koska siihen tarvittiin ainoastaan riittävän painava puukalikka.

Niinpä miehisen löhökulttuurin kantaisän on lähdettävä vaaralliselle taipaleelle noutamaan takaisin armasta pyykinripustajaa. Tämä syvällisiä ikuisuusteemoja koskettava tematiikka on saanut kuvaruudulla läpeensä tavanomaisen loikkimispelin ilmenemismuodot. Ikävystyttävästä kliseisyydestä ei kuitenkaan näy jälkeäkään huikean komiikan ja yleisen sympaattisuuden ansiosta.

Yleisten harhakäsitysten mukaisesti maastoa kansoittavat piikivikaudelle kuulumattomat saurukset, joita Chuck hätistää loitommalle joko tömäyttämällä isokokoisella vatsalla tai monottamalla jalkaterällä. Chuck pystyy myös kaappaamaan käsivarsilleen lohkareen, jota voi käyttää suojakilpenä ilmahyökkäyksien varalta ja heittoaseena.

Pelien toteutuksessa pahasti hapuillut Core on kerrankin saanut aikaan tekeleen, jonka teknisestä puolesta ei ole mitään pahaa sanottavaa. Tarkemmin sanottuna Chuck Rock on kerrassaan upea. Useamman ruudullisen korkuiset alueet vierivät kauniisti kahdessa kerroksessa ja kaikki toimii sulavasti kellon tarkkuudella. Sarjakuvamaiseksi tyylitelty grafiikka on hiottu silmiähiveleväksi ja siinä on vahva lataus maanläheistä junttihuumoria. Maasto on myös täynnä hauskoja yllätyksiä, joilla rikotaan perusidean yksitoikkoisuutta. Esimerkiksi alitettaessa valtavaa brontosaurusta on oltava varuillaan takajalkojen kohdalla, jotta otus ei ruittaise päälle lastillista guanoa.

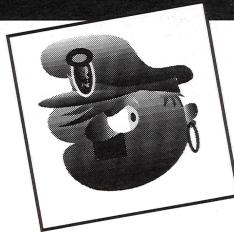
Pahiten pielessä on musiikki, joka onnistuu lähinnä ärsyttämään kuulokalustoa. Muuten peli onkin todellinen täysosuma Corelta, vaikka kyseessä onkin tyypillisen turhauttava tasannekohellus eikä pintaa syvemmältä löydy todellista omaperäisyyttä.

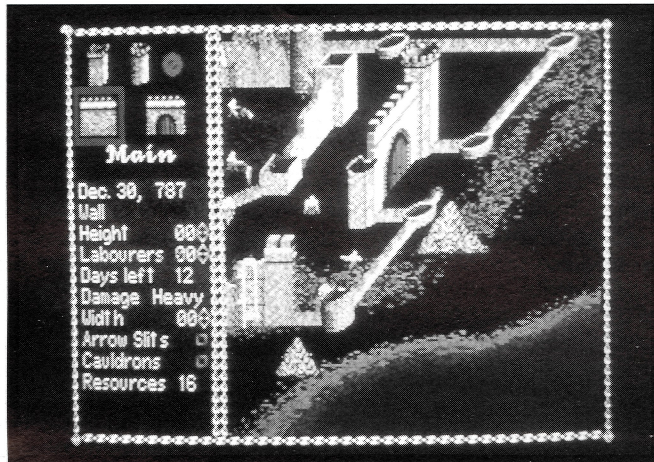
Jukka Tapanimäki

Testattu	Amiga
Grafiikka	90
Äänet	78
Pelattavuus	82
Vetovoima	85

85

Strategiapelit





Castles

Electronic Arts
PC (ST, Amiga tulossa)

Jos rahasta ei olisi pulaa, niin rakentaisimpa nyhverön omakotitalon asemasta uljaan linnan. Ja kun naapuri seuraavan kerran valittaa, että lemmikkileopardini Kirk pisti poskeensa sekä Mustin että pikku-Mikon, niin "voi voi, kun ikävää"-valitus korvautuu kyllä saavilla sulaa lyijyä. Mutta haaveet ja saldo harvoin kohtaavat, joten on tyytyminen Interplayn linnanrakennusohjelmaan Castles.

Pelaaja on kuningas, ja hänen tarkoituksensa on rakentaa linna (tai useampi, riippuu minkä tason on valinnut). Tämä käykin helposti: valitaan sopiva miksaus vaadittavia ammatti-ihmisiä, suunnitellaan linna ja pistetään pojat töihin. Linna nousee pikkuhiljaa, sitä nopeammin mitä paremmin osaa työvoimaansa hyödyntää. Samalla pitää pitää rahaasiat kunnossa ja ostaa ruokaa talven varalle. Noin kerran kuukaudessa menon katkaisee milloin mikäkin avuntarvitsija tai muu tyytymätön aines, jolloin voi käyttää ABC-tekniikkaan pohjautuvaa kuninkaallista päätösvaltaansa. Nämä episodit muodostavat taustalle eränlaisen tarinan, joista yksi on esmes Robin Hood-variaatio. (Vihje: sääli on sairautta)

Ja sitten vähän väliä hyökkäävät vihamieliset keltit linnan kimppuun. Tässä osuudessa piileekin Castlesin suurimmat heikkoudet: taistelut ovat vielä yksinkertaisempia kuin Powermongerissa. Pelaaja voi käyttää jousimiehiä ja jalkaväkeä, strategian jäädessä siihen että sijoittaa ne oikeaan paikkaan. Sen jälkeen ne käyttäytyvät itsenäisesti. Esimerkiksi kun sekoittaa idän ja lännen, niin poikien saaminen vihollisen kimppuun jää huonoimmassa tapauksessa haaveeksi. Lisäksi innokas lauma ryntää vihollisen kimppuun sen nähdessään, joten se taktikoinnista.

Typerää kyllä, joukot täytyy sijoittaa varsin nopeasti tai mutten ne jävät käyttämättä eli kun hakee kupin kahvia nin surkea parin keltin rääppäjoukko on tasinut koko linnan. Yleensä pelaajan armeija teurastaa koko sakin ennenkuin nämä edes näkevät linnaa. Edes linnan valmistuttua, kun sen täytyy kestää suurempi hyökkäys, ei kilttien kelttien eliminointi ole ongelma eikä mikään. Linnan rakenteella tai muulla sellaisella ei tuntuisi olevan merkittävämpää taktista merkitystä vallihautaa lukuunottamatta.

Grafiikka on yleensä mielenkiintoista animoitujen pikkumiesten askarrellessa ja taistellessa. Isometrist linnaa voi katsella kahdelta eri suunnalta sekä ylhäältä. Käyttäjäliityntä on hiiripohjainen ja toimii ihan OK tavalla, joskin paremnmankin olisi voinut rustata.

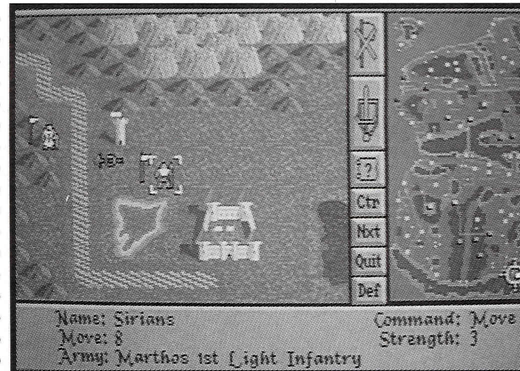
Castles olisi todella mainio peli, mikäli sodankäyntiosuttaa olisi monipuolistettu kunnon piirityksin ja taisteluin. Nyt se on tavallaan viehko, mutta pitkän päälle pitkäveteiseksi käyvä legopalikkasimulattori.

Nnirvi

Testattu	386/VGA
Grafiikka	90
Äänet	80
Pelattavuus	85
Vetovoima	85

80

Warlords



Amiga, ST, PC
SSG

Olipa kerran myyttinen Illurian valtakunta, jossa ihmiset, örkit, kääpiöt ja jättiläiset jakoivat sulassa sovussa maan moninaiset hedelmät ja viljan. Mutta pohjolan rämeiltä konttasi näyttämölle Suuri Aittoniemi, joka jylisi ettei moista rotujen moninaisuutta suvaita. Alkakoon kaikkien miekallamurjomisten anoppi, jonka lopputulos määrää millainen ihonväri ja korvien asento on herrarodulle sovelias.

Saman yksinkertaisemmin ilmaisten tavoitteena on valloittaa maa seitsemän muun yrittäjän nenän edestä, joko pelaten tietokonetta vastaan tai jopa kahdeksan hengen meluisassa porukassa, jos sellaisen saa huoneeseen ahdettua.

Sotatoimien alussa sankarille ei liiemmin ole seuraa, joten on aloitettava värväyskampanja aselajeiltaan vaihtelevien joukkojen haalimiseksi. Sitten sankari ja hänen armeijansa hajautetaan maastoon kaappaamaan isompia ja pienempiä linnakkeita, joista saa haalittua mukaan lisää väkeä. Myös yksikön voi komentaa rakennushommiin linnaa pystyttämään.

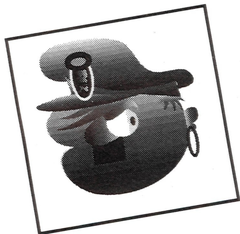
Warlords on kuin yksinkertaistettu Powermonger yhdellä kartalla ja ilman kehittynyttä grafiikkaa. Joukot rynnistävät kylästä toiseen ilman sen ihmeempää strategiaa. Taistelutkin ovat sitä luokkaa, että ruudulla näytetään kumpi voitti, ja se siitä. Maagisten aseiden etsimisellä, joukkojen siunaamisella temppeleissä ja muilla pikku nyansseilla on yritetty ympätä mukaan vähän ylevämpää sisältöä.

Warlordsia voi luonnehtia persoonattomaksi, sisällöltään pinnalliseksi strategiapeliksi. Keveys on sitä luokkaa, että taistelulle ja realismille olisi älytöntä antaa erillisiä arvosanoja. Ei peli silti huono ole, jos tämmöisestä pitää. Peli vaatii megan muistia, vaikka ei sitä päältä päin katsoen uskoisi.

Jukka Tapanimäki

Testiversio	Amiga
Grafiikka	70
Äänet	65
Pelattavuus	80
Vetovoima	70

74



Betrayal

Amiga, ST, PC
Rainbird/Microprose

"Olen petkuttanut, valehdellut, vakoillut ja murhannut. Petoksen hedelmät ovat minun."

Näin kauniisti runoilee Betrayalin takakansi. Lausahdus kuvastaa hyvin pelin perusideaa, jonka ytimenä on keskiaikaisen valtarakenteen alle pesiytynyt juonittelu. Teoriassa kuningasta ja piispaa palvelevien ritareiden tehtävänä on hoitaa likainen työ, kuten kerätä verot ja pistää niskuroijat jalkapuuhun, mutta todellinen päämäärä on kukistaa kilpailijat ja syöstä valtaistuin nukkehallituksen asemaan.

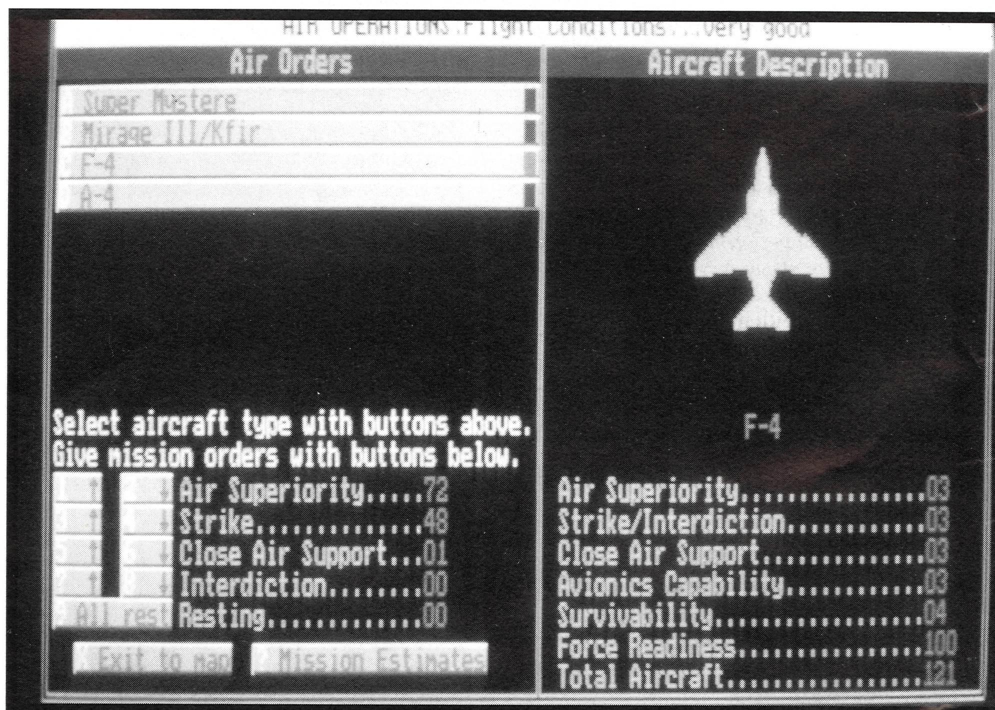
Kyläpahasten asioita saa hoidella miten lystää, mutta omien etujen mukaista on pitää väestömäärä, varallisuus ja puolustus jotakuinkin tasapainossa eikä nyhtää niitä kuiviin verotuksella ja värväyksellä. Kilpailevia ritareita – osa mahdollisesti ihmisaivoilla varustettuja – voi härnätä kaappaamalla kylät itselleen sekä määräämällä hävyttömät tietullit. Myös suora joukkojen vyörytys on mahdollista kahden armeijan kohdatessa. Kierompi tapa on kerätä todisteita kilpailijoiden harjoittamasta riistosta ja esittää ne hallitsijalle.

Tässä on mahdollista esittää vain pikainen pintaraapaisu pelin syvällisyyksin, joten ilmiselvästi kyseessä on upea sotapeli, jonka laadun takaa kanteen läimäisty Rainbirdin logo. Väärin. Betrayal on täysi floppi. Pelin käyttäystävällisyys on tuhottu niin julmalla tehokkuudella, etteivät edes laserohjatut pommit pystyisi samaan.

Ensiksikin kylästä toiseen siirrytään hoputtamalla heppaa teitä myöten, mutta vitsi onkin siinä, että isolla kartalla näytetään vain missä viimeksi käytiin. Tosi vänkää suunnitella strategiaa, kun ei ole hajuakaan

Conflict: Middle East

PC, Amiga
SSI



Sota vyöryy aavikolle, Israelin kansa taistelee olemassaolostaan... Käyskennelläänkö aurinkoisilla kibbutseilla vielä huomenna vai paimentavatko arabit kameleitaan raunioilla?

SSI tarjoaa strategiafaneille todella herkullisen jatko-osan: Red Lightning oli upea ja ennen näkemätön mutta valitettavan heikosti toteutettu muutamalta osaltaan. Nyt näemme ihmeen: kommentit on otettu todesta ja mahtava pelisysteemi on täydellistetty ja ympätty uuteen sotaan, Israelin ja arabien välinmittelöihin. Arabien panssarikameleita pääsee puhkomaan joko sodassa 1973 tai hypoteettisessa kamppailussa 1990. Rauhankonferensseista ei ole kuulukaan, ja kuka niitä kaipaisikaan jos sota vain sujuu hyvin?

Norm Koger Jr. on tehnyt perusteellista työtä uudistaessaan Red Lightningin systeemiä. Edelleenkin kaikki vaikuttaa kaikkeen: väsymys, huolto, ruuhkat, kemialliset aseet ja niin edelleen. Mutta lista ei pääty tähän: uutuuksia ovat muun muuassa rynnäkkökopteriyksiköt, joukkojen siirto yksiköstä toiseen (vain Israel) ja heikkojen yksikköjen poistaminen muonavahvuudesta.

Ilmavoimien käyttöön on myöskin tehty muutoksia, mutta parannuksia ei ole tarvittu. Käytössä on aikakaudesta riippuen eri konetyyppejä, joilla kullakin on omat ominaisuutensa eri tehtäviä varten. Koneet voivat toimia ilmaherruuden hankkimisesta iskuihin maajoukkoja tai huoltoyhteyksiä vastaan. Taisteluvaiheessa iskutehtävissä olevat koneet voivat tuhota vihollisen lentotukikohtia, it-ohjuspattereita tai joukko-osastoja. Kiinnostava lisäys on omien ja vastustajan tappioiden näyttäminen.

Myös huollossa on suuri muutos yleiseen käytäntöön: tieheksoilla olevat yksiköt saavat huoltoa tuplasti paremmin kuin maastoheksoilla olevat. Tämä simuloinee aavikon paahdetta ja hiekkaa.

Israel on molemmissa skenaarioissa pahasti alakynnessä, ainakin joukkojen lukumäärässä mutta ei laadussa. Israelilaiset kykenevätkin todella tiukkaan vastarintaan joka suhteessa, esimerkiksi 1973 arabien 840 lentokonetta vastaan Israelin 380 eivät oi-

minne on menossa. Komentoviidakossa suunnistamista on puolestaan vaikeutettu sekavalla näppäinkomentojen ja menujen yhdistelmällä, kun hiiriohjauksen pitäisi olla itsestäänselvyys.

Aivan oma lukunsa ovat taistelut, joissa pääsee vatkaamaan joystickiä harvinaisen typerissä mätkimisjaksoissa. Luojan kiitos ne saa kytkettyä pois, jolloin lopputulos määräytyy matemaattisin perustein. Vihoviimeinen kuorrutus tälle miinoitetulle kakulle on pelin taipumus häippästä gurun hoiviin transendentaalista mietiskelyn harjoittamaan.

Amatöörimäisen vaikutelman täydennyksenä on peruskoulun piirustusluokan seiniltä napattu grafiikkatyyli. Jotain lohtua saa siitä, että valtapelin idea on syvällinen, moniulotteinen ja niin poispäin, mutta ankarasti saa ponnistella, jotta siitä nauttisi.

Jukka Tapanimäki

Testattu	Amiga
Grafiikka	65
Äänet	69
Pelattavuus	60
Vetovoima	74

69

kein potki... Kenties laatukin merkitsee jotain?

Kahden rintaman sota ei silti ole kovin herkkua, Syyriassa, Egyptissä ja Marokon, Irakin ja muiden arabivaltojen touhuissa riittää muutenkin puuhaa. Jos Jordaniakin liittyy mukaan avaten kolmannen rintaman, alkaa Valitulla Kansalla olla ongelma... Maaston menettäminen kostautuu monella tavalla, taistelutahto laskee, varastot kuluvat ja ilmavoimat menettävät lentokenttiään, mikä kostautuu laivueiden väsymisenä.

SSI-tyyliin manuaali on upea. Mutta mitä ihmettä silmäni huomaavatkaan: loppusivuilta ei löydä kuin muutaman ja pelin kannalta tarpeettoman taulukon. Loput on hajautettu ympäri manuaalia .Aivan kuin tämä ei riittäisi, taulukot ovat vielä pieniä ja lähes huomaamattomia. Minne SSI:n kuuluisa manuaalintekotaito on kadonnut? Vai onko syyllinen Koger, Red Lightningin ohjeethan olivat myös sekavat?

Manuaali onkin ainoa heikko linkki upeassa pelissä. Red Lightningin kaikki munaukset on korjattu, uusia keksintöjä lisätty ja tuloksena saatu yksi parhaita strategiapelejä mitä rahalla saa. Amiga- ja PC-versiot ovat täysin identtisiä, PC (tosin 386) miettii siirrot alle puolet nopeammin kuin Amiga.

Jukka O. Kauppinen

Testattu	Amiga, PC
Toteutus	90
Systeemi	85
Realismi	92
Kiinnostavuus	95
Pelattavuus	90

95

Genghis Khan

Koei/Infogrames

Amiga, PC

Ranskan oma poika Infogrames on pärjännyt pelintekijänä/julkaisijana, mutta nyt entinen linja rapisee.. Strategiapeli Tsingiskaanista on hieno ajatus, mutta japanilaiset pelintekijöinä Infogramesille on jo uutta.

Pienen ihmettelyn jälkeen pelistä aukesi kerrassaan uusia ulottuvuuksia. Toisin kuin manuaalista: Vous ne pouvez pas en memetemps attaquer jne... Onhan Ranska kaunista, mutta ei se enää ole maailmanlaajuinen diplomaattikieli kukaan ei ole tainnut kertoa siitä Infogramesille. Toisaalta, paremmin sitä ymmärtää kuin japania.

96-sivuinen ranskankielinen manuaali kielii, että pelissä on sisältöä keskivertoshoot'em'uppia enemmän, mutta sisäistämisessä on enemmän ongelmia. Se onnistuu, minäkin opin, M.O.T., mutta aikaa se vie.

Onneksi kaikki valikot löytyvät kauniisti hiiren kera yläreunasta, ja ovat suurimmaksi osaksi itsensäselittäviä.

Pelkkää mongolismia peli ei suinkaan ole. Kahdesta skenariosta voi valita joko mongolien yhdistämisen tai maailmanvalloituksen. Mongoliskenariossa ollaan automaattisesti Tsingiksen isä, (luullakseni, ranskan taidollani ei käydä diplomaatti-illallisilla) joka pyrkii yhdistämään mongolit. Maailmanvalloituksessa voidaan valita useammasta hahmosta, kuten itse Tsingskiksestä, Bysantin Alexis III, Japanin Minamoto Yoritomo tai Englannin Richard I.

Suuren päällikön ongelmat ovat moninaiset. Kun valtio rajoittuu vain yhteen alueeseen, suurin pulma on mistä saisi tarpeeksi joukkoja naapurin valtaamiseen, siten että kotimaahan jää vielä tarpeeksi varuskuntaa. Myöhemmin alkavat vaikeudet. Sairaudet ja tulvat pyyhkäisevät helposti pois suuren osan väestöstä ja provinssissa olleesta armeijasta. Hyvät ja luotettavat alipäälliköt ovat kiven takana. Rajaprovinssien puolustaminen on työlästä. Armeijan ylläpito/värvääminen maksaa paljon, onneksi rahaa saa kaupankäynnillä, kuten myös uusia aseita. Kaiken muun keskellä on vielä huolehdittava rakkauselämästä, sillä eihän valtakunta saa jäädä ilman perijää... Ja pahinta kaikesta, iän karttuessa hallitsijan muisti ja järki heikkenee.

Harvoin peleissä nähty optio on alipäälliköiden käyttäminen. Heidän tärkein tehtävänsä on hallita pelaajan osoittamaa provinssia, joko oman tahtonsa mukaan tai pelaajan antamien käskyjen mukaan. Mutta siinäkin on vaaransa. Huono alipäällikkö on turvallinen, mutta kyvykäs saattaa ryhtyä kapinoimaan. Tuskin koskaan missään pelissä pelaajan vanheneminen tuottaa yhtä paljon ongelmia kuin Genghis Khanissa. Eri taitojen oppiminen ja ylläpito on valtakunnan kannalta elintärkeää mutta pelaajan vanhetessa muisti heikkenee, eivätkä opitut asiat enää pysy päässä. Ilman sota- tai johtamistaitoja ei sotia käydä, tai ilman taivuttelua pidetä neuvotteluja. Vanhuudenhöperöstä hallitsijasta ei ole enää mihinkään, vaan on pakko käyttää alipäälliköitä sotaretkiin jne. Itsemurha onkin paras ratkaisu.

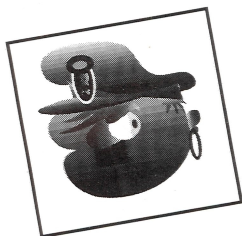
Suurimmaksi osaksi Genghis Khan toimii samalla ruudulla, ainoastaan taistelun tullen siirrytään vaihtoehtoiseen karttaan. Ruudulle ilmestyy kyseisen provinssin kartta, tyyppillisine maastoineen ja vihollisen/oma pääkaupunki & kotilinnoitus. Kartalla käydään veriset taistelut, joissa voittajakin yleensä kärsii yli 50 %:n tappiot. Ruokavarat ovat tärkeä osa taistelua, niiden loppuessa on hyökkääjän (heillä on yleensä vähemmän ruokaa mukanaan) vetäydyttävä. Ihmispelaaja kykeneekin huijaamaan tietokonetta puolustuksessa ravaamalla ympäriinsä, ja odottamalla että hyökkääjän ruoka loppuu.

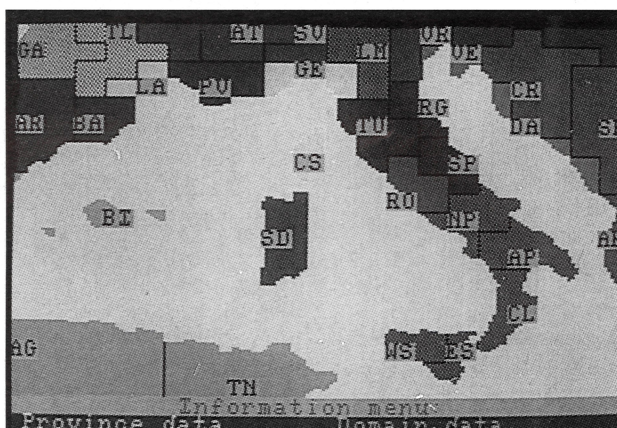
Hieman turhaakin pelistä löytyy. Pieniä nättejä animaatioita, jotka hidastavat peliä. Itämaista musiikkia, jota mieluummin ei kuuntele. Paljon ei negatiivista pelistä löydä Genghis Khan on tehty taidolla ja hyvällä maulla monipuoliseksi ja kiinnostavaksi strategiapeliksi. Mikäli löydät version, joka sisältää englanninkielisen manuaalin, kannattaa tutustua.

Jukka O. Kauppinen

Testattu	Amiga
Grafiikka	70
Systeemi	85
Pelattavuus	80
Kiinnostavuus	85

85





Medieval Lords

PC
SSI

Oletko koskaan tahtonut olla keskiaikainen linnanherra, ryöstää ja polttaa, ruoskia orjia ja rakentaa linnoja? Kukapa ei olisi...

SSI:n tuore simulaatio Medieval Lords mahdollistaa lähes kaiken, mitä voisit toivoa keskiaikaan sijoittuvalta strategiapeliltä. Ohjelman on suunnitellut historian professori, Martin Campion, joka on syyllinen myöskin vanhan, upean Rails Westin synnystä. MLordsissa pääseekin riehumaan täysin sydämin: kerettiläisiä, hunnien hyökkäyksiä, valtakuntien nousuja ja romahduksia, kapinoita, diplomatiaa, sotia, ryöstöretkiä ja valloituksia, Paavin nuolemista, ristiretkiä ja oman valtakunnan huolehtimista.

Hallitsijaksi asti pelissä ei sentään nousta, vaan pelaaja astuu Lordin eli kuninkaan tms. neuvonantajan pallille. Neuvonantaja onkin varsin pitkäikäinen, kun Lordit kuolevat vanhuuteen, pelaaja porskuttaa eteenpäin. Voikin kelata läpi puolet keskiaikaa, vuodesta 1028 vuoteen 1530, ja pidemmällekin ja jotta peli ei kävisi liian yksioikoiseksi, on mahdollista vaihtaa valtakuntaa Lordin kuollessa. Vaikka pelaaja käytännössä veteleekin naruja, Lordi jakaa määräykset.

Kyvyt eli karisma, johtamistaito, sotaisuus ja hallitsemistaito saattavat vaihdella radikaalisti sukupolvesta toiseen, hyvän kuninkaan poika saattaakin olla mielipuoli. Hyvältä hallitsijalta onnistuu lähestulkoon mikä vain, milloin vain. Rupuinen vallanperijä taasen voi saada valtakunnan hajoamaan muutamassa vuosikymmenessä.

Tietokone on kunnioitettava vastustaja se voi ohjata jopa kuutta neuvonantajaa, yksittäisten Lordien lisäksi. Mikä parasta, jopa KYMMENEN pelaajaa voi ryhtyä neuvonantajiksi, jolloin parhaimmillaan on mahdollista pitää todelliset Medieval Lords -orgiat kuudellatoista pelaajalla. Jokainen tahtoo valloituksia, valtakunnan on laajennuttava maanpiirin käsittäväksi. Ei se ole noin helppoa, ei ei.

Suuri armeija on välttämätön valloituksiin, mistäs palkat? Kansa saattaa kapinoida, lojaalisuus laskea tai ties mitä, eikä siihen ehdi puuttua sodan aikana. Puhumattakaan aateliston päähän pinttymistä. Testipelissäni suuri Turkin valtakunta hajosi rahaongelmiin, hallitsija piti liian suurta armeijaa ja menot kasvoivat yli tulojen. Kansalaisten kuuliaisuus laski ja lopulta kapinat alkoivat. Pikkuvaltioita syntyi ympäri valtakuntaa, naapurit julistivat sotia ja Turkki oli raunio vain. Omakin valtakunta on huollettava. Kaupunkilaiset ja aatelisto on pidettävä tyytyväisenä, tai ainakin kurissa. Kerettiläiset on kitkettävä pois, ennen kuin he saavat jalansijan tai Paavi puuttuu asiaan. Valtiontalous on pidettävä tuottavana, ja jos kassaan kertyy liikaa rahaa Lordi voi ottaa leijonanosan omiin projekteihinsa.

Aikaa ei koskaan riitä tehdä haluamansa, joten hyvän neuvonantajan paras ominaisuus on taito tehdä kompromisseja. Jos pelatessa seuraa kaikkien valtioiden kaikki toimet, voi varata peliinsä aikaa seuraavat kuukaudet optio lienee masokisteille. Pienemmällä tietotulvalla peli kulkee paremmin, vaikka välilyöntiä saakin hakata reippaasti. Järkevintä kuitenkin on tarkkailla vain itseään koskevat tapahtumat.

Pelisysteemi tuo heti mieleen Colonial Conquestin ja Storm Across Europen. Alueet on jaettu samaan tyyliin, eikä itse pelaaminenkaan suuresti niistä eroa kaikki toiminta tapahtuu yhdessä vaiheessa (3 6 toimintapistettä), ja sitten vain seurataan mitä muualla tapahtuu. Erittäin helppoa systeemiä voi vain kehua.

Graafisestihan Mlords ei ole kummoinen, mutta täydellisen sopiva tarkoitukseensa. Vain värejä voisi olla enemmän, sillä eri valtiot erotetaan kartalla väristään, ja kaksi saman väristä valtiota vierekkäin aiheuttaa hiukan sekaannusta. Laajuudestaan johtuen Medieval Lords karkottaa luotaan 95 % peliintoilijoista.

Lopuistakaan kaikki eivät välttämättä innostu. Suoraviivaista sotimista ML:stä ei saa revityksi raastimellakaan, ja sehän ei kaikkia miellytä. Muuta toimintaa on VALTAVASTI, ML on pumpattu täyteen realistisia yksityiskohtia ja ohjekirja väittääkin sen olevan historiallisesti oikea enkä epäile väitettä. Tekijä kertookin tehneensä ohjelman alunperin käytettäväksi omilla historiantunneillaan... Erittäin suositeltava raskaan sarjan strategisteille.

Jukka O. Kauppinen

Testattu	PC
Realismi	90
Systeemi	85
Kiinnostavuus	95
Pelattavuus	80

92

Typhoon of Steel

Amiga, PC, C64
SSI

Tahmat pois koneesta tai toinen tilalle, totesi Gary Grigsby Typhoon of Steeliä ihmetellessään. Vanha 64 ei enää venynyt, joten Typhoon Of Steel ja edeltäjä Overrun löysivät toisensa Amigasta ja PC:ltä. Nepa olikin liian vähäinen kone näille simulaatioille - valtava määrä dataa tahmasi muutenkin hitaan masiinan esimerkillisesti, mutta 16+bittiä tarjoaa jo muutakin kuin ikuisia kahvitaukoja.

Aikakautta lukuunottamatta Typhoon Of Steel on lähes 100% kopio Overrunista sisältäen samat plussat ja munaukset. Suurimmat erot löytyvät nimenomaan ajanjaksosta (Suuri Sota II), aseistuksesta (eipä ole M1 käytössä) ja sijainnista - mukana seuraa valmiita skenarioita Tyynenmeren, Euroopan ja Aasian kentiltä, yhteensä 7 kappaletta. Omia voi tietysti rakentaa lisää.

Koskapa pelit ovat systeemeiltään samat, virheet ovat identtiset. Pahimmin pännii kartan onneton päivitysrutiini sekä tiedon puute siitä josko yksikkö on tietokoneen ohjauksessa vaiko ei. Pahimmillaan joukot saattavat lähteä omille teilleen kesken taistoa tai eivät välitä käskyistä nenmpää kuin TJ1:n vanha... Olisiko pieni päivitys ollut niin vaikeaa, Garyseni?

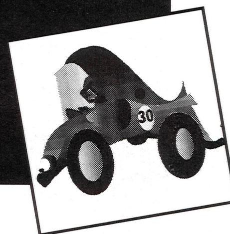
Todella hyvän simulaation tahtoville Typhoon of Steel on ehdoton. Sen tarkkuudelle lyö vertoja vain Overrun, ja Amiga/PC-versioiden erona on vain PC:n suurempi potku (lue: kahville ei enää jouda ollenkaan). Jo jäi Kampfgruppe kakkoseksi...

Jukka O. Kauppinen

Testattu	Amiga, PC
Realismi	99
Pelattavuus	90
Toteutus	80
Systeemi	90

95

Autopelit



Hard Drivin' II: Drive Harder

PC, Amiga, ST
Domark

Joukon terroristeja kaapattua lentokentän yksinäisen sankarin on...anteeksi, se olikin joku toinen juttu. Tässä on kyse kolikkopelinä mainetta niittäneen ja kotimikroversiona sitä vähemmän tehneen kolmiulotteisen autoilusimulaation jatko-osasta. Edeltäjän haaveet kritiikin suitsutuksesta murskasivat erinäiset oudot ilmiöt, joista vähäisimpiä eivät ole huvittavat bugit ja holtiton ohjaus.

Drive Harderin nimeksi sopisi paremmin Hard Drivin` Extra Plus, sillä se on ulkonäköä ja teknisiä ongelmia myöten edeltäjänsä kaltainen. Sisältöä sentään on moninkertaistettu laittamalla vanhan tutun rallireitin seuraksi muutama uusi. Lisäksi mukana on peräti rataeditori, jolla voi vääntää asfalttia niin kiemuralle kuin huvittaa. Radoissa on käytössä tuttu kaava, eli osa on pikataivalta ja loput silmukoiden ja hyppyreiden kirjomaa stunttiosuutta.

Surullisen kuuluisien bugien korjailu vaikuttaa melko pintapuoliselta. Autot eivät enää näy rakennusten läpi, mutta toisaalta ne edelleen katoilevat mäkisessä maastossa.

Tärkeämpi viilailun kohde on ohjaus, joka on muutettu tarkemmaksi. Tuloksena todellakin on parempi tuntuma, mutta sivuvaikutuksena on hitaammin ja vähemmän kääntyvä ratti. Ohjailu on tuskallisen kömpelöä käytettäessä joystickia Amigassa tai näppäimistöä PC:ssä. Hiiriohjaus toimii parhaiten, mutta pieni kääntösäde tekee silmukoiden selvittämisen liian vaikeaksi. Ainakin Amigassa pyörylään on mentävä piennarta hipoen, mutta silloinkin tielle palataan pöpelikön kautta, vaikka rattia pitäisi ääriasennossa. PC:ssä analoginen tikku ehkä toimisi parhaiten, jos sitä voisi käyttää.

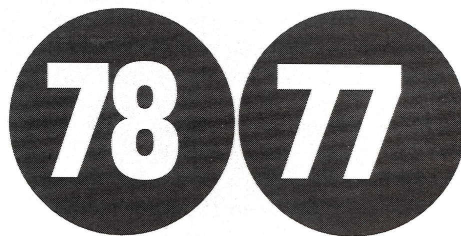
HD2 on edeltäjäänsä sen verran parempi, että arvosanaksi voi antaa kahdeksan miinuksen. Vieläkin tosin jäädään kovin kauas autopelien kärjestä. Pelimekaniikka on häiritsevän tuhruista. Mäet on rakennettu kolmesta suorasta pinnasta, ja ratin asento näytetään parin pikselin korkuisella palkilla. Huolimatonta vaikutelmaa vielä korostaa äänikorttituen puuttuminen ja se, että peli kieltäytyy toimimasta kiintolevyllä. (Saa sen toimimaan-NN)

Ehkä kannattaa piipahtaa koeajolle lähimpään myymälään, mutta vain jos olet autopelien "die hard fan", kuten asia osuvasti englanniksi ilmaistaan.



Jukka Tapanimäki

Testatti	PC 386 VGA	Amiga
Grafiikka	78	77
Äänet	50	69
Pelattavuus	70	69
Vetovoima	80	80



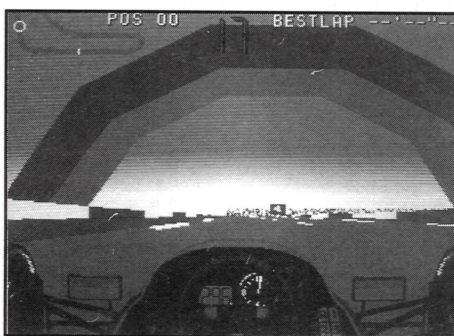
Formula 1 3-D

Amiga, ST
Simulmondo

Simulmondo istuttaa pelaajan Formula 1:n kuskin pallille ja tyrkkää matkaan, jälleen kerran kehnon manuaalin kanssa.

Jostakin syystä paketin kannessa lukee "Monza G.P. Action Simulator - TV Racing Camera". Onkohan se vain kiero tapa sanoa, että kyseessä on autopeli ajajan näkökulmasta? Ankea käsikirja nostattaa odotuksia puhumalla sivukaupalla moottorin virityksestä, ajajan valmentamisesta, renkaiden ja siivekkeiden valitsemisesta ja muusta mielenkiintoisesta. Turhat toiveet kuitenkin karisevat kun peli on latautunut. Kovasti mainostettuja toimintoja ei löydy koko pelistä!

Formula 1 3-D muistuttaa huomattavasti enemmän jotain kolikkopelikäännöstä kuin simulaattoria. Ruudun yläreunassa näkyy kello, joka nakuttaa tasaisesti jäljelläolevaa aikaa. Ajan puitteissa pitää auto saada maaliin, jotta pääsee itse kisaan. Radan puolenvälin paikkeilla on etappi, johon ajoissa ehdittyään saa lisäaikaa. Mitä enemmän aikaa on jäljellä maaliin tultaessa, sitä paremman lähtöpaikan saa itse kisaan. Kisassa on jälleen aikarajoitus.



Ohjaus on hieman omituinen. Kiihdyttäminen tapahtuu työntämällä joystickiä eteenpäin ja pakki menee päälle painamalla nappia. Pakki pysyy päällä kunnes nappia painetaan uudestaan. Kiihdyttäminen pakilla tapahtuu edelleen työntämällä keppiä eteenpäin (!), mikä saa aikaan hupaisaa sekaannusta, kun auto on kiepsahtanut radan sivuun ja pitäisi kiireellä peruuttaa.

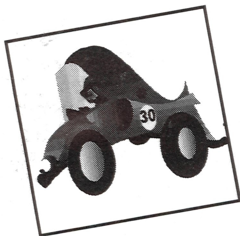
Pelaajan perspektiivi on niin matalalla, ettei mutkia ehdi kunnolla huomata. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että mutkiin tulee mentyä aivan liian kovaa ja lopulta Formula puskee itsensä metrin verran reunaesteeseen sisään. Kun mutkat oppii aavistamaan, on peli aivan liian ronkeli nopeuden suhteen. Vauhtia pitää tiputtaa todella reilusti, jos aikoo pysyä radalla. Tiukka jarrutus taas saa vauhdin putoamaan nollaan. Ohjelmoijat hoi, ei Formula pysähdy 300 km/h nopeudesta sekunnissa täysin pysähdyksiin!

Kaiken moittimisen jälkeen täytyy kai hieman kehuakin. Äänitehosteet ovat kunnolliset ja alkumusiikki on erinomainen. Vektorigrafiikka päivittyy kiitettävän ripeästi, vaikka valikosta ottaa mukaan katsomot ja kaikki muut mausteet. Pelattavuuskaan ei loppujen lopuksi ole aivan karmivan huono, vaan peliä pelailee muutaman kerran ihan ilokseen. Formula 1 3-D ei ole aivan täysi fiasko, mutta koska myynnissä on paljon parempiakin Formula-pelejä, en minä ainakaan tätä ostaisi.

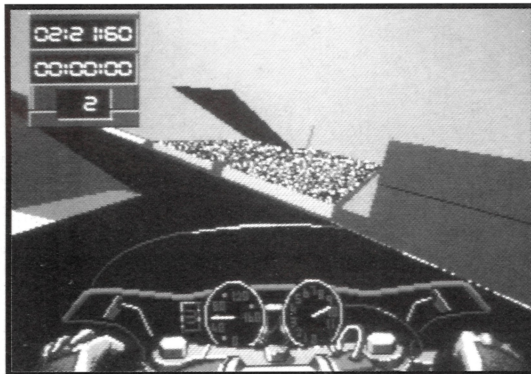
Petri Teittinen

Testattu	Amiga
Grafiikka	78
Äänet	70
Pelattavuus	77
Vetovoima	73





Team Suzuki



Amiga, ST
Gremlin Graphics

Antaessani koneelle kaasua ärjähti allani oleva ratapeto ja tempoi päästäkseen jo matkaan. Jatkoin kierrosten kohottamista ja virnistykseni jäi kypärän sisään vilkaistessani sivuilla olevia kilpailijoitani. Niin, unohtakaa RVF Hondat ja Hang Onit, vektorigraafinen Team Suzuki on täällä!

Asialla on Gremlin, jonka historian sivuilta löytyvät myös Toyota GT ja Lotus Esprit, molemmat omassa luokassaan hyviä. Team Suzukissa otetaan alle Suzuki 500, voimakas, pieniruokainen ratapyörä. Tietysti on vaihtoehtoina myös automaattivaihteinen 125cc tai helpommin hallittava 250cc, mutta pelin henki on selvä: joko maailmanmestaruus tai nolo häviö.

Mestaruusajot käsittävät 16 eri rataa ympäri maailman ja tietysti jokaista voi harjoitella, ajaa testiaikoja ja tallennella omaa suoritusta. Ratoja pitäisi tulla myöhemmin lisää. Gremliniltä saa myös ilmaisen levyn, jolla Team Suzukin saa harjoittelutilaan, mikäli mopo horjuu radalta liian tiuhasti.

Itse peli on vektorigrafiikan taidonnäyte, bittikarttagrafiikkaa edustaa ainoastaan oman Suzukin mittaristo ja väliaika/kierros -taulu. Ohjaaminen tapahtuu joko hiirellä, näppiksellä tai tikulla. Hamsterilla ohjaus on tietenkin näppärintä, varsinkin jos on päytälaatikossa herkkä optinen rotta. Näköaloja voi katsella pärrän päältä eteen ja taakse sekä myös takaapäin, mikä helpottaa vanhaa Hang On -fania. Harjoituspuolella ovat vielä käytössä vektorizoom ja kamera, joita voi portaattomasti säätää. Peliin tuo suunnattomasti "lisähupia", kun käyttää vaikka etuylösalaisin -kuvakulmaa. Näitä toimintoja ei harmi kyllä voi käyttää varsinaisessa kisassa.

Epärealistisuutta peliin tuo huono vauriojärjestelmä, joka kerrotaan ruudun yläreunassa prosenteissa. Prosenttilukema kasvaa kun ajellaan radan reunassa olevalla nurmikolla. Pyörää ei saa edes kunnolla radalta, pienet oikotiet ja ajot kirkuvaan yleisömereen estyvät. Myös kilpailukumppaneille saisi käydä jokin ikävä onnettomuus leikkisästi kylkeen tuupatessa kuten Indianapoliksessa. Äänipuoli on kehno alkuääntelyistä lähtien. Pelin moottorinääni ei ainakaan ole ratapyörästä lähtöisin.

Team Suzuki on prätkäpelien ehdoton ykkönen ja jaksaa kiinnostaa pitkään. Prääään!

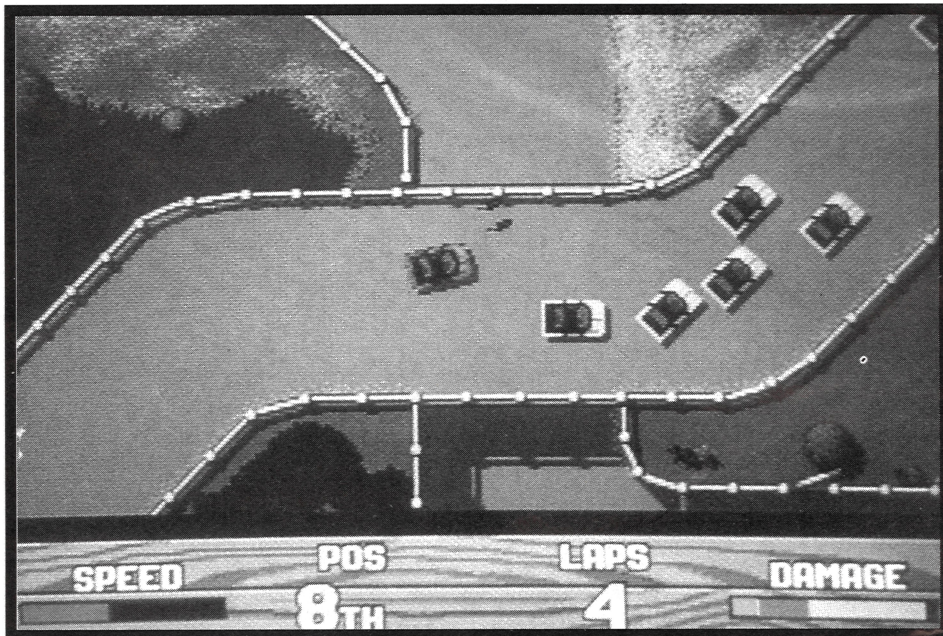
Tony Ihander

Testattu	Amiga
Grafiikka	95
Äänet	69
Pelattavuus	88
Vetovoima	92

93

Super Cars II

Amiga, ST (PC tulossa)
Gremlin



Magnetic Fields, Lotus Esprit Turbo Challengen ohjelmoijat, ovat tehneet Gremlinille aivan mukiinmenevän Super Sprint -kloonin. Mutta tarjoaako tämä peli mitään uutta jo hieman väsyneeseen kaavaan?

Eipä oikeastaan. Perusideaan on lisätty vain rahalla ostettavat lisäaseet vastustajan eliminointiin, tehokkaammat moottorit, jarrut ja muuta ryönää, se on kuorrutettu erittäin rullaavalla musiikilla ja silmiähivelevällä grafiikalla ja isketty laatikon kansi päälle. Pohjalta löytyy siis edelleen peli, jossa yksi tai kaksi pelaajaa ajaa toisiaan ja tietokoneen ohjaamia autoja vastaan kilpaa ympäri rataa, jolta löytyy mutkia, hyppyreitä ja esteitä.

Kisan voittaja saa pisteitä ja rahaa, joka on välttämätöntä kisassa edistymiseksi. Kisojen välissä pelaajalle esitetään erilaisia kysymyksiä, joihin oikein vastaamalla saa joko lisää rahaa tai pisteitä. Väärinvastaaminen voi koitua kalliiksi, ainakin lompakon kannalta.

Ruodittavaksi jääkin siis enää tekninen toteutus. Kuten Lotus Espritiä kokeilleet tietävät, ohjelmoijat tuntevat hommansa. Paljon parempaa grafiikkaa eivät englantilaiset osaa tehdä, joten peli näyttää kyllä hienolta. Ääniefektejä ei voi luonnehtia onnistuneiksi, hyvän alku- ja välimusiikin jälkeen olisi odottanut parempaakin. Jarrujen kirskunta äkkijarrutuksissa on hyvä.

Mutta hienokaan visuaalinen ja auraalinen ulosanti ei voi pelastaa peliä, jos pelattavuus puuttuu. Valitettavasti on todettava, että SCII ei pelattavuudeltaan yllä muun toteutuksen tasolle. Auton ohjaaminen kapealla tiellä on uskomattoman hankalaa, etenkin kun törmäysten tutkiminen ei ole pikselintarkkaa. Auto nimittäin törmäilee seiniin ja muihin autoihin, vaikka silmä kertoo, että väliä on vielä vaikka kuinka paljon. Auto myöskin on reippaasti yliohjaava ja tottelee joystickin liikkeitä pienellä viiveellä, joka on todella raivostuttavaa välillä.

Haukuista huolimatta Super Cars II peittoaa monta kaltaistaan peliä. Minä kuitenkin pistäisin rahani UbiSoftin Jupiter's Masterdrivelle, jos etsisin hyvää Super Sprint -kloonia.

Petri Teittinen

Testattu	Amiga
Grafiikka	90
Äänet	83
Pelattavuus	80
Vetovoima	82

81

Mario Andretti's Racing Challenge



PC (Amiga, ST tulossa)
Electronic Arts

Onko Mario-vesseli loikannut Nintendosta PC:lle? Mitä ihmettä hän tekee kilpa-auton ratissa? Kaikki, jotka inhoavat äärimmäisyyksiin asti sitä pientä haalaripukuista ääliötä, voivat huokaista helpotuksesta. Test Drive -trilogian takana majaileva Distinctive Software on tehnyt tilaustyönä Electronic Artsille Mario Andrettin uraa käsittelevän autopelin, autojen suuria faneja kun ovat.

Kuuluisan Andretti-suvun jäsen Mario on aikojen saatossa ajanut kilpaa lähes jokaisessa mahdollisessa autoluokassa. Antaakseen muille mahdollisuuden samaan voi Electronic Artsin pelissä pelaaja valita useasta eri autosta mieleisensä. Tämä onnistuu kuitenkin vain harjoitusmielessä. Kun pelaaja astuu kilpa-autoilun maailmaan oikein tosissaan, joutuu hän kapuamaan luokissa ylöspäin taitojensa avulla ja hiki otsalla.

Pelaaja aloittaa pelin hankkimalla sponsorin, joka antaa 20 000 dollarin apurahan. Tällä summalla pystyy liittymään Sprint-autojen luokkaan. Ne ovat naurettavan näköisiä rakkineita, jotka eivät oikein tahdo kiihtyä, vaikka huippunopeutta löytyy noin 170 km/h. Sellaisella ajaminen vaatii taitoa huomattavan paljon, vaikkei uskoisi. Sprinteillä ajetaan yleensä hiekkaradalla, ja auto on koko ajan tunkemassa perää eteen. Kurvien sladittaminen tiputtaa nopeutta kovasti ja väärät ajolinjat kostautuvat pian kilpailun viimeisenä tilana. Kisan voitosta saa tietenkin rahaa, ja tarpeeksi rahaa kerättyään voi siirtyä seuraavaan luokkaan. Näin edetään sitten luokasta toiseen ja tavoitteena on todella rankkojen menomiesten Indy-auto.

Yleensä erittäin pikkutarkkaa vektorigrafiikkaa tarjoileva Distinctive Software on jostain syystä tällä kertaa tyytynyt karumpaan jälkeen. Näin ruudun päivitysnopeus on saatu siedettävän nopeaksi hitaissakin PC:issä. Muut radalla törmäilevät autot kyllä tunnistaa, mutta polygonien määrä on jätetty hämmentävän alhaiseksi, etenkin kun ottaa huomioon, millaista jälkeä on nähty esimerkiksi 4D Sports-Drivingissa. Toteutuksesta on vaikea sanoa mitään muuta, yhden tälläisen autopelin nähnyt on nähnyt ne kaikki.

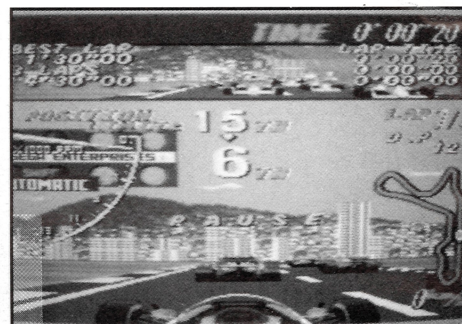
Nyt jo lähes pakollinen uusinta-toiminto tietenkin löytyy ja antaa mahdollisuuden katsella omaa ajoaan jokaisesta mahdollisesta ja melkein mahdottomastakin kuvakulmasta.

Mario Andretti's Racing Challenge on täynnä jo ennen nähtyä tekniikkaa, eikä sinänsä aiheuta ohhoh-reaktioita. Mikään huono peli se ei suinkaan ole, mutta ainakin minun mielestäni siitä puuttuu rankin potku.

Petri Teittinen

Testattu	PC 386/VGA
Grafiikka	83
Äänet	78
Pelattavuus	81
Vetovoima	85

83



Super Monaco Grand Prix

Amiga, ST, C64, Sega Megadrive
U.S.Gold/Sega

Formulapeli? Taas? Älä suotta valita, onhan niitä ollut. Yhtään hyvää ei vain ole vielä Amigalle tehty. Olisiko tämä poikkeus?

Super Monaco GP kuulostaa tutulta, sillä se on löytänyt tiensä jo Segan kolikkoautomaattiin ja konsoleihin. Kärryn kojetaulun, taustapeilin ja vaihdelaatikon omaava peli hätkähdytti grafiikka- ja äänitehosteillaan.

GP:n sulavuus hämmästytti Amiga-versiossa. Taustagrafiikka, vaikkei MegaDriven versiolle pärjääkään, päivittää putkea viivyttelemättä. Rakennukset, pylväät, puut ja reunuksilla näkyvät rengaskasat vilahtavat kiitettävän nopeasti. Värien ja yksityiskohtien runsaus puuttuvat.

Formula kulkee alttiisti Amiga-hamsteria totellen. Pelin vaikeutta ja vaihtelua voi säätää vaihtamalla karvalakkiautomaatin järeämpään vaihdelaatikkopetoon. Pelissä on sijoitusnumero, joka kertoo monentenako tulisi kisassa pysytellä, jotta peli jatkuu. Sijoitusnumeron pikku hiljaa pienentyessä on pelaajankin kiristettävä tahtia, ettei putoa pelistä pois.

Ajamiseen ja renkaiden pitoon vaikuttaa sää, jolla saadaan eri radat tuntumaan vieläkin erilaisemmilta.

Toteutus on Amiga-tasolla mukava, tosin muutamia seikkoja on konversiosta jäänyt pois. Kolikkopelissä ja MegaDrive-versiossa oleva kierroskartta ei olisi Amigallekaan tehnyt pahaa. Sijoitus johtoautoon nähden jää muuten arvailujen varaan. Lisäksi Amiga-version formulatallin pr-tytöt ovat vaihtuneet. Kaikkea ei kuitenkaan voi vaatia.

Tämäkään peli ei tule ratkaisemaan mielipidejorinaa kotikoneiden parhaasta ajopelistä, muttei ole huonoinkaan tulokas. Vielä on käyttöä kuusnepan PitStop II:lle.

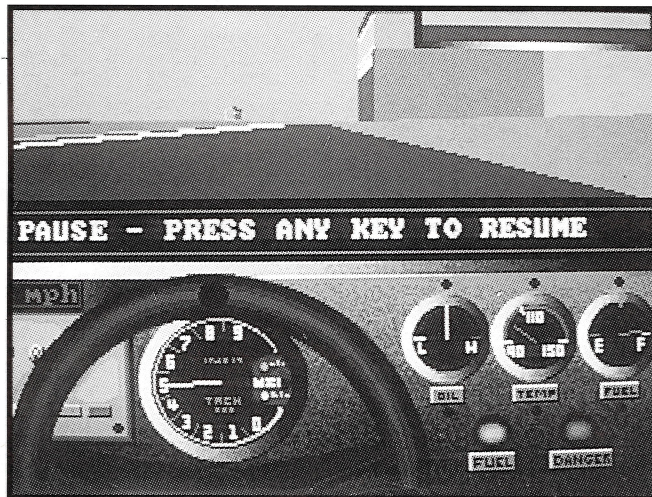
Tony Ihander

Testattu	Amiga, MegaDrive
Grafiikka	86
Äänet	81
Pelattavuus	78
Vetovoima	85

83



Bill Elliott's NASCAR Challenge



PC (Amiga, ST tulossa)
Imageworks/Konami

Distinctive Software on jälleen kerran vauhdissa. Test Drivet, 4D Sports: Driving ja Mario Andretti's Racing Challenge todistavat jotain ohjelmoijaryhmän autokuumeesta. Nyt ovat vuorossa NASCAR-autot. Ehkäpä kaikkien aikojen paras NASCAR-kuljettaja Bill Elliott on suostunut varmasti tukevasta rahatukosta antamaan nimensä pelin kanteen. Toivottavasti hän ei joudu katumaan sitä.

NASCAR on Suomessa tuiki tuntematon autourheilun laji. Sitä ajetaan lasikuitukorisilla autoilla yleensä ovaalin muotoisilla radoilla: Nopeudet liikkuvat normaalisti 300 km/h paremmalla puolella. Elliott on hurauttanut ennätyksen, 350 km/h. Kun nopeudet ovat tuota luokkaa, ovat kolarit yleensä aika massiivisia. Osittain siksi NASCAR on Amerikassa erittäin suosittua. Itse en ymmärrä, mitä hienoa on kiertää ovaalirataa 500 kierrosta kaasu pohjassa, kun ohituksiakin tapahtuu ehkä kerran 10 kierroksen aikana. NASCAR vaatii toki ajajilta rautaista kuntoa ja rautaisia hermoja, ja ohittaminen on varmasti taiteenlaji sinänsä, mutta suomalaiselle rallifanaatikolle (mikä en ole) NASCAR on erittäin tylsä urheilulaji.

Pelinä BENCea voi luonnehtia helposti samalla sanalla. Vaikka pelistä löytyy esim. Watkins Glen, mikä muistuttaa ihmisen suolistoa, kyllästyy peliin aivan liian nopeasti ja helposti. Auton viritys karsinta-ajojen ja kilpailun välillä on suorastaan vitsi. Hyvä on, grafiikka on kivan näköistä, toiset autot ovat oikeastaan erittäin hienoja, mutta taustagrafiikat eivät häikäise eikä musiikkikaan ole häkellyttävää. Pelattavuus on todella omituinen, sillä vaikka joystickin tempaisee rajusti toiseen reunaan, ratti kääntyy tyyliin isoäiti matkalla ostoskeskukseen vauhdilla 15 km/h. Ensin auto siis aliohjautuu, sitten se renkaat ulvoen singahtaa toivottuun suuntaan. Siinä vaiheessa rattia alkaa tietenkin tempoa toiseen suuntaan ja sama ilmiö toistuu. Laidasta laitaan kurvailu tuntuu BENCessä olevan pakollista.

Älkää turhaan tuhlatko rahojanne Bill Elliott's NASCAR Challengeen, ovaaliradoilla Indianapolis 500 on edelleen kunkku.

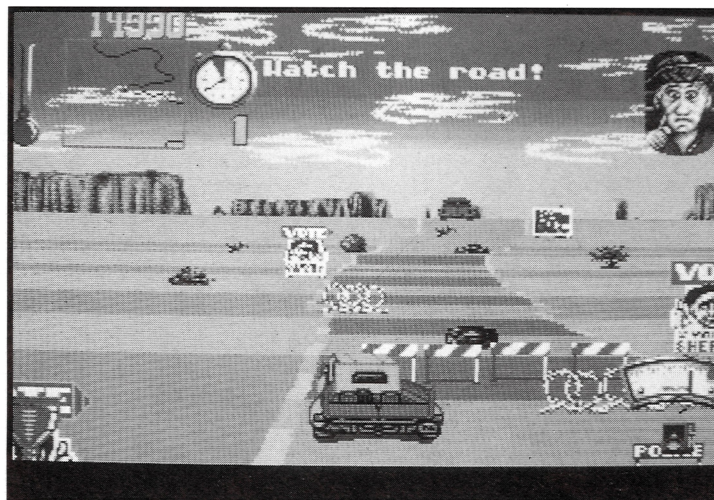
Petri Teittinen

Testattu	PC 386 VGA
Grafiikka	88
Äänet	65
Pelattavuus	71
Vetovoima	70

73

Moonshine Racers

Amiga, ST, PC, C64
Millenium/U.S. Gold



Amerikan kieltolaki astui voimaan 16. tammikuuta vuonna 1920. Kaikenlainen väkijuomien valmistus, jakelu ja nauttiminen oli ehdottomasti kielletty. Aikakaudesta kertovia TV-sarjoja ja elokuvia on tehty roppakaupalla, joten miksei pelejäkin?

Millenniumin julkaisema ja Peakstarin ohjelmoima Moonshine Racers kertoo kahdesta villistä nuoresta miehestä, Ikestä ja Billy Joesta, jotka elannokseen valmistavat korpirojua takametsissä kieltolain aikoihin ja sitten kuljettavat sitä myyntiin tienvarsien kahviloihin. Sheriffi Sam on kuitenkin sutena poikien kannoilla, kun nämä revittävät rämällä avolavallaan kyttää karkuun.

Pohjimmiltaan peli on kuitenkin autolla ajelua pisteestä A pisteeseen B mahdollisimman nopeasti. Mitä nopeammin tulet maaliin, sitä enemmän rahaa saat. Rahalla voit sitten ostaa kaikenlaisia tavaroita, jotka auttavat sinua kulkemaan nopeammin pisteestä A pisteeseen B ja niin edelleen. Tiellä vaanii kuitenkin kaikenlaisia vaaroja muista autoista tukkeihin ja tiesulkuihin.

Ideapuolella Moonshine Racers ei siis tarjoa mitään uutta tai hämmästyttävää. Ruodittavaksi jääkin siis toteutus. Graafisesti peli tarjoilee keskinkertaista paremmin piirrettyjä valikkoja, kuvia ja animaatiota, mutta itse ajo-osuus ei jaksa vakuuttaa. Vaikka maisemat ovatkin ihan OK ja tie vierii auton alla tarpeeksi nopeasti, ovat muut autot ja esteet huiman kuutiomaisia. Lisäksi näytöllä tapahtuu liikaa kaikenlaista muuta (hahmojen kommentteja, viestejä poliisiradiosta ym.), mikä vie keskittymisen itse ajamisesta. Jos keskinkertaiseksi toteamista ei sanota haukkumiseksi, niin äänipuolta ei voi haukkua eikä kehua.

Pelattavuudessa ei ole ihmeemmin valittamista, auto tottelee joystickiä ihan hyvin. Ainoa pikku miinus on pelin kaksi diskettiä, joista ensimmäisen syö kokonaan alun mainio animaatiopätkä. Jostain syystä peli kyselee silloin tällöin ykkösdiskettiä, eikä silti tunnu lataavan siltä paljon mitään. Tämä ei olisi haitta eikä mikään, jos peli tunnistaisi kaksi levyasemaa. Tällaisenaan diskettien kanssa pelaaminen jää harmittamaan.

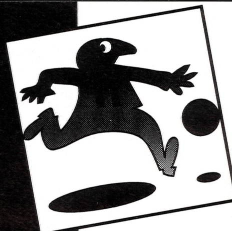
Vauhdikasta autopeliä etsivät löytänevät tyydytyksensä paremmin jostain muualta kuin Moonshine Racersin parista.

Petri Teittinen

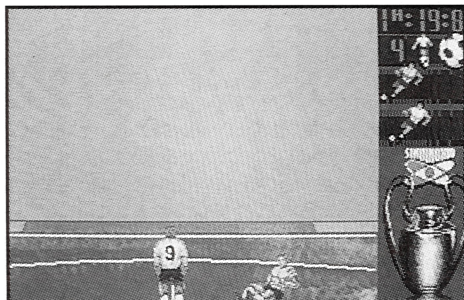
Testattu	Amiga
Grafiikka	79
Äänet	73
Pelattavuus	82
Vetovoima	79

77

Urheilupelit



I Play: 3D Soccer



Amiga, ST (PC tulossa)
Simulmondo

MicroProsen ja Red Ratin yhteistyönä valmistunut International Soccer Challenge kokeili ensimmäisenä kolmiulotteisen jalkapallopelin mahdollisuuksia, siinä kuitenkaan kovin hyvin onnistumatta. Nyt on lähes tuntemattoman Simulmondon vuoro pilkulla.

Italialainen Simulmondo kehuu peliä käsikirjassa ensimmäiseksi jalkapallosimulaattoriksi. Paljon muuta järkevää manuaalista ei saakaan irti. Käsikirja on kerrassaan hirvittävä, eikä varmasti anna hitustakaan hyödyllistä informaatiota muille kuin niille, jotka taitavat italiaa sen verran, että voivat lukea manuaalin italiankielisen osuuden.

Pelin latauduttua ensimmäisenä esiin ilmaantuu laatikko, josta ei puhuta manuaalissa yhtään mitään! Joystickillä voi toki liikutella palkkia pitkin joukkueiden nimiä ja nappia painamalla nimen viereen tulee joystickin tai tietokoneen kuva ja numeroita. Vaikka sitä ei missään sanotakaan, valitaan näin pelaajan kontrolloima joukkue ja onko kyseessä peli tietokonetta vastaan vai toista ihmistä.

Joukkueen nimen voi muuttaa haluamakseen, mutta missään ei vain kerrota miten. Leikkimällä näppäimistön kanssa löytää muutamia muitakin toimintoja, joista ei puhuta. Loppujen lopuksi O-kirjainta painamalla pääsee kopiosuojaukseen, jossa peli kysyy manuaalista sanaa joltain sivulta. Suojauksen jälkeen tulee toinen valintaruutu, jossa valitaan pelin nopeus, pelin pituus, mitä paikkaa pelaaja pelaa, voiko paikkaa muuttaa kesken pelin ja paljon muuta. Tässä vaiheessa käsikirjakin jo tietää missä mennään.

Simulaattorimaisesti erilaisia toimintoja pelin aikana piisaa joka lähtöön. Kick Offmaisen tutkan saa päälle raivoisan käsikirjan selaamisen jälkeen; toimintanappuloita ei ole mitenkään ryhmitelty, vaan ne lukevat pienellä präntillä muun tekstin seassa. Uusinta toimii vain Amigoissa, joissa on YLI mega muistia. Pelin jälkeen saa valita katsooko uusintana pelin ensimmäinen vai toisen puoliskon, ensimmäisen vai toisen jatkoaikapuoliskon tai rangaistuspotkukisan. Uusinnan aikana joystickillä voi vapaasti liikkua pitkin kenttää ja katsella toimintaa mistä kulmasta tahansa. Nappulaa painamalla kamera siirtyy sillä hetkellä ohjaamasi miehen taakse, ja nappula pohjassa joystickiä liikuttamalla kamera siirtyy muiden pelaajien taakse.

Peli on toteutettu sekoittamalla spriteja ja vektorigrafiikkaa. Pelaajat ovat spritejä, ja kenttä on vektorigrafiikkaa. Näin voit kääntää pelaajasi mihin suuntaan tahansa. Joystickistä löytyy huima määrä erilaisia toimintoja, vaikka niiden käyttäminen pelin tuoksinassa onkin aluksi erittäin vaikeaa. 3D Soccer tarjoaa myös mainion kaksinpelin, jolloin ruutu on jaettu vaakasuoraan kahtia. Tällöin pelin tempo hidastuu lähes puoleen, kun Amiga joutuu tekemään laskutoimituksia kaksi kertaa enemmän. Kahden taitavan pelaajan kamppailu on kuitenkin upeaa seurattavaa.

Pelattavuudessa ei ole ihmeemmin valittamista, joskin ohjailuun ja perspektiiviin tottuminen vie aikansa. Äänet eivät pelin aikana ole kovinkaan kummallisia, muutama tömäys ja kohinaa. Pelin alkumusiikkina on mainio discoralli. Kokonaisuudessaan I Play:3D Soccer on Simulmondolta hyvä esitys ja paras jalkapallopeli laatuaan.

Petri Teittinen

Testattu	Amiga
Grafiikka	84
Äänet	73
Pelattavuus	86
Vetovoima	84

85

Stormball

Amiga, ST, PC
Millennium/U.S. Gold

Valtavan stadionin metalliovet liukuvat raskaasti rutisten auki ja innostunut yleisö valuu värikkäänä massana paikoilleen pelikentän ympärille. Valtava näyttö kentän yllä ilmoittaa kellonajaksi 21:00 ja päiväksi 7. kesäkuuta vuonna 20xx. Uteliaisuudesta livahdan porttivahtien ohi ja kysäisen ensimmäiseksi näkemältäni kaksijalkaiselta katsojalta: "Anteeksi, mutta mitäköhän täällä tapahtuu?". "Tämäkö?", hän vastaa, "tämä on Stormball, Millenniumin yritys kangeta Bitmap Brothersien Speedball 2 parhaan futuristisen urheilupelin pallilta!".

Ohjelmoijaryhmä Astralin edelliset yritykset saavuttaa mainetta, kunniaa ja luonnollisesti rahaa olivat Archipelagos ja Resolution 101. Nyt pojat ovat yrittäneet kehittää tulevaisuuteen sijoittuvan urheilupelin, joka näyttäisi Speedballeille kaapin paikan.

Pelaajat seisovat eräänlaisen "leijulaudan" päällä, joilla he pystyvät liikkumaan pelikentällä nopeasti paikasta toiseen. Tarkoituksena on heittää nyrkin kokoinen metallipallo vastustajan pelialueen halki siten, että se matkallaan kulkee mahdollisimman monen lattialaatan yli. Pallo pysähtyy, kun siltä loppuu liike-energia tai kunnes jompi kumpi pelaajista nappaa sen kiinni.

Jokaisesta lattialaatasta, jonka pallo ylittää, saa tietyn määrän pisteitä. Laattoja, kuten kenttiäkin, on erilaisia. Normaaleista laatoista saa yhden pisteen. Valkoisista laatoista saa tilanteen mukaan 10–300 pistettä, keltaiset laatat tuplaavat siihen mennessä heiton aikana kertyneen pistemäärän, harmaat laatat nollaavat siihen mennessä kertyneen pistesaaliin, mustat laatat vippaavat pallon yläilmoihin, jolloin pallo kulkee monen tiilen yli keräämättä lainkaan pisteitä, ja ruskeat välkkyvät laatat nopeuttavat palloa. Lisäksi pelistä löytyy suojakenttiä, laattoja, joista pallo pomppaa takaisin, bonuslaattoja ja paljon paljon muuta.

Idea on erittäin mielenkiintoinen, mutta valitettavasti ohjelmoijien valitsema toteutustapa pilaa koko homman. On toki hienoa, että joku yrittää tehdä tällaista peliä 3D-perspektiivistä (kuvitteellinen kamera sijaitsee pelaajan selän takana), mutta pelattavuutta se ei todellakaan edistä. Käsikirjan luettelemat erilaiset laattatyypit tuntuvat hienoilta, mutta pelin aikana niitä ei kertakaikkiaan erota kentällä vallitsevasta sekasotkusta. Ainoa, mitä pelaaja voi tehdä, on vain nakata pallo johonkin suuntaan, ja toivoa, että pallo kerää paljon pisteitä. Mitään kummempia taktisia heittoja ei edes ehdi aikarajoituksen takia suunnittelemaan. Stormball olisi paljon parempi peli, jos se olisi esitetty vaikka suoraan ylhäältä.

Vielä enemmän tämä pohjimmainen suunnitteluvirhe harmittaa, kun lukee käsikirjasta, että peliä voi pelata yhtäaikaa kaksi pelaajaa jaetulla kuvaruudulla. Ja mikä parempaa, johto kahden koneen väliin, ja kumpikin voi pelata omalla koneellaan, jolloin kummallekin näkyvissä olevan näytön kokoa ei tarvitse rajoittaa. Stormballista löytyy vielä paljon muutakin, mutta hienouksien luetteleminen vain lisää aivolohkoissa vallitsevaa ikävää tunnetta pilatusta pelistä.

Grafiikka on kivannäköistä, äänet mukiinmenevät, joystickohjaus hieman tahmea, mutta siedettävä. Hyvälle idealle olisi toivonut älykkäämmän toteutuksen, nyt sitä käy vain sääliksi.

Petri Teittinen

Testattu	Amiga
Grafiikka	88
Äänet	77
Pelattavuus	72
Vetovoima	76

78



World Championship Soccer

C64, Amiga, ST, PC
Elite

Jotta voitaisiin aloittaa lämmittely seuraavaan kauteen ja samalla myös täyttää jokavuotista jalkapallopelikiintiötä on Elite julkaissut Segan peliautomaattikäännöksen World Championship Soccer. Mitään erikoisen uutta ei jalkapallopeliltä voi odottaa, sillä paljoa muuttamisen varaa ei ole muuttamatta pelin sääntöjä.

Täten WCS täyttää normaalit odotukset pilkulleen noudattaen tuttua kaavaa. Pelissä voi valita yksin- tai kaksinpeluun sekä turnauksen. Aluksi naamataulun eteen isketään maailmankartta, josta sitten valitaan joukkue, jolla on tietyt perusominaisuudet osittain todellisuuteen suhteutettuna. Tämän jälkeen valikko vaihtuu pelaajien nimiin ja ominaisuuspisteisiin verrattuna muihin oman joukkueen pelaajiin ja valitaan toimiva 11 hengen kentällinen.

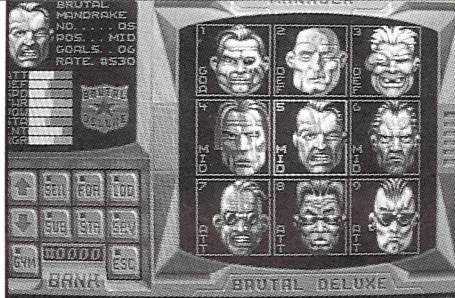
Sen jälkeen aloitetaan peli paitsi turnauksessa, jossa ensiksi näytetään lohkojako. Peli alkaa avauspotkulla ja kuten normaalisti pelaaja ohjaa aina nuolen osoittamaan ukkelia, joka vaihtuu sen mukaan mikä on lähimpänä palloa. Käytössä on kolme eri potkua: suora, yläkierre ja alakierre. Mukana ovat myös sisäänheitot, kulma- ja maalipotkut sekä rankkarikisa. Puolustus voi myös harrastaa taklailua. Kontrollituntuma on hyvä, joten kaikki liikkeet onnistuvat myös käytännössä.

WCS on jälleen yksi hyvin toteutettu pelattava jalkapallopeli, joka varmasti löytää ostajansa (Minkä ihmeen takia pitää olla miljoona erinimistä samaa peliä???), mutta olisimme pärjänneet ilmankin. Eikä vieläkään ollut Suomea valittavien maiden joukossa...

Kai Becker

Testattu	Amiga
Grafiikka	85
Äänet	85
Pelattavuus	87
Vetovoima	79

85



Speedball II – Brutal Deluxe

Amiga, ST (C64, PC tulossa)
ImageWorks

Vuonna 2095 lähes satavuotias kansanpeli nimeltään Speedball oli niin korruptoitunut ja väkivaltaistunut, että SPA (Speedball Players Association) päätti uudelleen organisoida pelin – syntyi Speedball II. Uusi peli sai uuden säännöstön, pelimafia lahjottavine tuomareineen sai väistyä ja SB-seuran presidentiksi valitttiin entinen pelaaja Bim Tap (hohoho!)

Pelistä tuli kansainvälisesti kiinnostava ja jokainen ottelu lähetettiin livenä ympäri maailman. Heikot eivät enää pärjänneet, kun rahamiehet, joukkueiden sponsorit, kehittivät pelaajaostopörssin. Vuonna 2100 Speedball II oli jaettu kahteen divisioonaan, pelikenttä tuplattu ja uudet joukkueet olivat syntyneet: peli saattoi alkaa.

Amigan klassikkopelien klassikko sai jatkoa, mutta kerrataanpa uusille Speedballin pelaajille pari peruskäsitettä. Speedballia pelataan rautakuulaa heittäen ja noukkien 160 x 90 jalan suuruisella pelikentällä, jonka kummastakin päädystä löytyvät maalit. Pelissä voidaan myös kerätä erilaisia bonuksia, joilla saadaan lisäominaisuuksia.

Ja tästä Speedball kakkonen vasta alkaa. Peliin on otettu mukaan edellisen osan kaikki parhaat kliseet lisäten samalla pelin sujuvaa nopeutta. Pelikenttää on todella suurennettu: ykkösen kolme ruudullista on paisunut kahteentoista. Maalivahdit voivat nyt kunnolla vaihtaa paikkaa, eivätkä ainoastaan enää kulkea maalissa sivuttain. Reunoille on tullut myös tavaraa, maaleja tuplaava spiraalitunneli, pisteitä lisäävät pinball-tyyppiset tähdet sekä erilaiset bonusikonit.

Pelattavuus on parantunut, sillä pelihahmot todella tottelevat tikkua luotsaten rautakuulaa vastustajan puolelle. Samoin palloa lähimpänä oleva pelaaja lähtee takeltelematta liikkeelle ottamaan kuulan haltuunsa. Optimaalisen hyvät tulitusnäppäimellä suoritetut heitot ja lievä runttaus parantavat sujuvuutta.

Systeemissä on tietysti ripaus väkivaltaa. Mukavasti animoidut pelaajahahmot tyrkkivät, ruhjovat ja taklaavat lähimmäisiään. Pelaajat kestävät tietyn määrän mukilointeja, määrän ylittyessä robottilekurit kiirehtivät hakemaan haavoittuneet pois kenttää täyttämästä. Voimat, taktiikka ja nopeus perustuvat muutamiin perusominaisuuksiin, joita voidaan tarkastella pelitauoilla eri paneeleista.

Osto- ja myyntipörssi perustuvat myös perusominaisuuksiin. Aluksi ohjaamasi Brutal Deluxe -tiimi ei todellakaan ole mitenkään maailmanmestaruuskuntoinen, vaan sinun on värvättävä uusia ruotuja taistelukentälle siinä missä rahasi ja arvostelukykysi riittävät. Eri ominaisuuksien yhdistelmistä tulee loputtomasti elävyyttä peliin. Gym-paneelissa voidaan kouluttamalla (maksaa krediittiä) lisätä eri ominaisuuksia, kuten hyökkäyskykyä, heittoja, peliagressiota, taktiikantajua jne. Lisäksi voidaan ostaa lisäsuojia pelaajille.

Itse pelin viimeistely ja ohjelmointi on tuonut Bitmapin veljeskunnalle runsaasti unettomia öitä, sillä lopputulos T-O-I-M-I-I. Animointi ja kentän vieritys ovat kiitettäviä, äänipuoli avajaiskappaleesta pelin äänitehosteisiin saakka on moitetta vailla. Pelisysteemi myös uusine lisäyksineen ja kikkailuineen tuo pelattavan lisän ykkösosaan. Kuten ykkönenkin, myös tämä on parhaimmillaan kahden pätevän SB-pelaajan turnatessa vastakkain.

Tony Ihander

Testattu	Amiga
Grafiikka	95
Äänet	91
Pelattavuus	93
Vetovoima	94

94

4D Sports:

PC (Amiga, ST tulossa)
Mindscape

Test Driveistä tuttu Distinctive Software on noussut amerikkalaisista ohjelmoijaryhmistä parhaaksi vektorigrafiikkapelien alalla. Miekkoset kyhäävät läjän pelejä eri urheilulajeista, jotka kaikki löytyvät nimikkeen "4D Sports" alta. Tämä neljäs ulottuvuus on ilmeisesti juuri vektorien käyttö. Sarjan ensimmäinen osa oli 4D Sports:Driving, joka tunnetaan jenkkiversiona nimellä Stunts!. Nyt vuorossa on nyrkkeily, ja ilmassa on kunnon kamppailu-urheilun tuntua.

Kyseessä on siis ihmiskunnan vanhin välienselvittelymuoto, naamaan lyönti. Nykyisen nyrkkeilyn kannattajat sanovat tietysti, että nyrkkeily on nykyään urheilua, taitoa, voimaa ja nopeutta vaativaa urheilua, mutta ainakin tämän pelin perusteella kyse on pelkästään päähänlyöntikisasta. Ei vaisinkaan; käsikirja korostaa nyrkkeilyssä vaadittavaa älyä, ja selvittää pintapuolisesti nyrkkeilyn hienouksia ja jippoja.

Pelin alussa pelaaja luo itselleen hahmon, jota hän sitten käyttää otteluissaan. Pituus, paino, ulkonäkö, vaatteiden väri ja voiman suhde nopeuteen ja kestävyyteen ovat vapaasti säädettävissä. Nyrkkeilijän paino määrää sen, mihin luokkaan hänet sijoitetaan. Jokainen voi sitten itse määrätä, onko hänen nyrkkeilijänsä metriheikki, joka pääsee lyömään ylhäältä alaspäin, vai piskuinen kirppu, joka sujauttelee nopeita suoria hujoppien käsien alta.

Pelaaja aloittaa sijalta 52 ja nousee rankingissa haastamalla ja voittamalla listassa

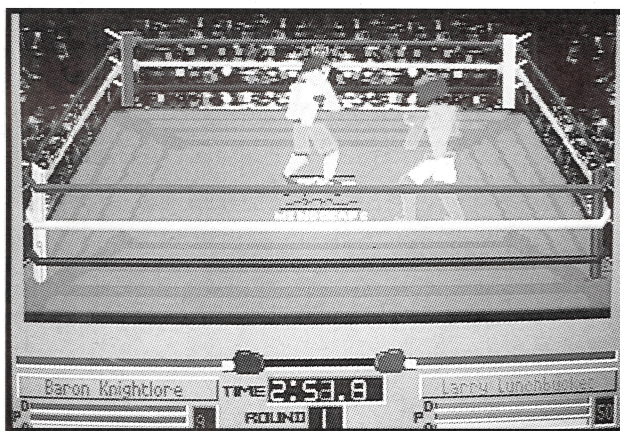
Boxing

yläpuolellaan majailevia tappelijoita. Ennen jokaista ottelua käydään punttisalilla harjoittelemassa. Pelaajalla on käytettävissään tietty määrä voimapisteitä, jotka hän jakaa voiman, nopeuden ja kestävyyden kesken. Mitenkään tasapuolisesti pisteitä ei tarvitse jakaa, kaikki pisteet voi asettaa vaikkapa nopeuteen, jolloin voima ja kestävyys eivät nouse, mutta nopeus kasvaa hurjasti. Kävi ottelussa miten tahansa, voi sitten seuraavalla kerralla pistää kaikki pisteet vaikkapa voimaan. Näin kahden ottelun jälkeen nyrkkeilijan voima ja nopeus ovat kasvaneet roimasti, joskin kestävyyden kustannuksella.

Itse ottelussa pelaajalla on käytettävissään 9 erilaista lyöntiä, sekä 8 liikettä joiden tarkoitus vaihtelee vastustajan ärsyttämisestä verryttelyyn. Näiden lisäksi käytössä on normaalit liikkumistoiminnot sekä suojauksen nostaminen ja laskeminen. Näppäimistöltä pelattaessa (paras vaihtoehto) eri toimintanappuloita on siis yhteensä 26. Suunnittelu on kuitenkin varsin onnistunut, sillä tuimankaan tappelun tiimellyksessä ei mene sormi suuhun nappuloita plaratessa.

Vektorigrafiikan yksi hyvä puoli on se, että kolmiulotteisen mallin muodostamisen jälkeen toimintaa voi seurata mistä kulmasta tahansa. Tätä on käytetty tehokkaasti hyväksi, ja tappelua voikin katsella useasta eri kamerakulmasta, joita voi muuttaa tappelun aikana tai erien välissä.

Eri kuvakulmat tulevat käytännössä tarpeellisiksi vasta katsottaessa erää uudestaan "kuvanauhalta". Varsinaisen pelin aikana paras kuvakulma on oman nyrkkeilijän näkökulmasta. Jos kaksi ihmistä pelaa yhtäaikaa (tämäkin onnistuu), tarvitsee eri kamerakulmia paljon enemmän, sillä modeemipeliyhteyttä ei löydy. Kahdestaan pelattaessa täytyy valita sellainen kuvakulma, että molemmat nyrkkeilijät näkyvät kokonaan. Onhan hieman ikävä nyrkkeillä kaveria vastaan, jos omaa nyrkkeilijää ei näy lainkaan ruudulla.



Visuaalisesti 4D S:B on erittäin onnistunut. Vektorigrafiikka toimii loistavasti näyttäen selvästi nyrkkeilijöiden "tanssimisen", erilaiset kasvonilmeet, hoipertelut ja päänpudistelut. Näin erinomaisen animaation aikaansaaminen perinteisin keinoin olisi ollut erittäin hankalaa. Miinuspuolelta löytyy se, että vektorit ovat tehosyöppöjä, ja toiminta nahkeutuukin alle 286-koneissa aika pahasti. Onneksi ohjelmoijat ovat ajatelleet tätäkin, ja valikoiden seasta löytyy toiminto, jolla saa muutettua nyrkkeilijöissä käytettävien vektorien määrää. Mitä vähemmän piirrettävää, sitä nopeampi peli on. Pelin saa myös automaattisesti itse laskemaan, koska yksityiskohtien määrää täytyy pudottaa. Tämä merkitsee sitä, että pelaajien ulkomuoto voi muuttua raskaasti kesken ottelun.

4D S:B tukee kaikkia suosituimpia äänikortteja ja hyvin. Tappelun ähellys tulee digitoituna niistä korteista, jotka siihen pystyvät. Ilman kortteja voi valita digitoidut äänitehosteet PC:n omasta kaiuttimesta, mutta tämä hidastaa peliä. Musiikki on pikkaisen muutettu versio Rockyn teemasta. Pelattavuutta löytyy joka lähtöön, joskin näppäimistöltä on ehdottomasti paras pelata. Rankingissa nouseminen tapahtuu suht' kivuttomasti kymmenen parhaan joukkoon, mutta sitten vastaan alkaa tulla sen sarjan päähänlyöjiä, että alkaa omakin pönttö kolista pahan kerran. Silloin pitää harmaiden aivosolujenkin alkaa toimia hauislihaksen ohella. 4D S:B onkin ajattelevan miehen nyrkkeilypeli, ja se nostaa sen normaalien mätkimispelien yläpuolelle.

Petri Teittinen

Testattu	PC 386 VGA
Grafiikka	91
Äänet	84
Pelattavuus	93
Vetovoima	92

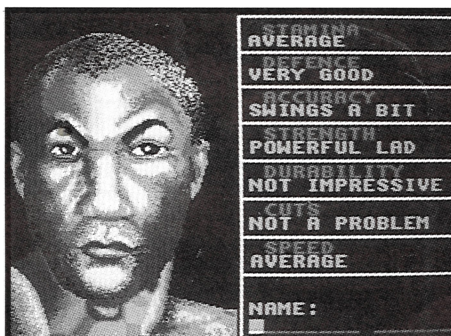
92

World Championship Boxing Manager

Amiga, ST, PC
Krisalis

Turpiinvetämisviihteen rajussa höykytyksessä ei ole helppo menestyä, mutta ainakin se on vähemmän kivuliasta, jos ei itse tarvitse astua köysineliöön. WCBM:n ideana on johtaa agenttitoimistoa, jonka hoivissa on yhdestä viiteen lyömisartistia. Tarkoituksena on huolehtia heidän menestyksestä ja hyvinvoinnista sekä luotsata valiot jämäkällä otteella WCIB:n tai FWB:n titteliotteluihin.

Strategiapeliksi WCBM on harvinaisen tunnelmallinen. Ei puutu kuin oheismateriaaliksi liitetty nahkainen nojatuoli ja paketti sikareita. Operoinnin keskipisteenä on hiiriohjattava toimisto, jossa enimmäkseen



roikutaan puhelimessa järjestellen ottelusopimuksia muiden managerien kanssa. Helppoa se ei ole, sillä sadan mahdollisen vastustajan joukosta on löydettävä sopiva ja prosenteistakin olisi päästävä sopimukseen. Työpöydän ääressä myös plarataan kansioita, tutkitaan muistioita sekä seulotaan posti.

Kerran viikossa järjestettävien otteluiltojen toteutus on erikoinen. Nyrkkeilijöiden sijaan kuvassa on kaksi selostajaa, joiden puhekuplissa kommentoidaan ottelun kulkua asiaankuuluvien "uuuf" ja "splat" tehosteiden kuuluessa taustalla. Mikäli kehässä on oman tallin suojatti, erätauolla pääsee kauhistelemaan naamakuvan sinertäviä poskipäitä, umpeen muurautuneita silmiä ja ohimoiden ruhjeita. Samalla on päätettävä miten aika käytetään. Avautunutta silmäkulmaa on pakko hoivailla elvyttelyn kustannuksella, jotta tuomari ei keskeytä ottelua.

Mikäli omat Rocky-ressukat mukiloitiin pahasti, niin on syytä käväistä jumppasalilla parantelemassa harjoitteluohjelmaa sekä vierailla ahkerasti lääkärin luona seuraamassa suojattien toipumista. Itsehillintää ja hyvää arvostelukykyä tarvitaan, jotta tuloksena ei ole jengi kehäraakkeja, joiden aivot on vatkattu velliksi.

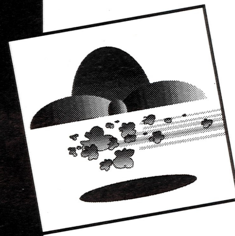
Urheilun ja strategian yhdistelmä tuskin on kaikkien makuun eikä se omassakaan suosikkilistassani kärkeen yllä. Mutta umpimielisinkin alkaa tarkistaa kantaansa nähtyään WCBM:n. Se on älykkäin, perinpohjaisin ja realistisin manageripeli mitä koskaan on tehty. Just go for it!

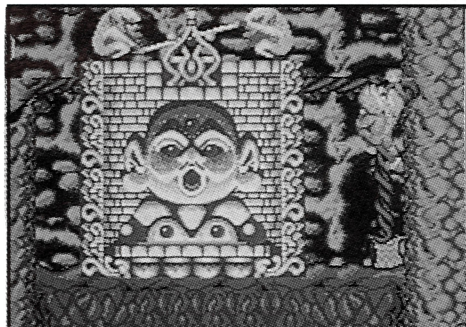
Jukka Tapanimäki

Testattu	Amiga, ST
Grafiikka	77
Äänet	78
Pelattavuus	87
Vetovoima	91

90

Toimintaseikkailut





Toki

ST, Amiga
Ocean

Ah, tuota puolialastonten lihaksikkaiden miesten viehätystä! Joka 4.156:n toimintapelin sankari kuuluu tähän kastiin, syynä lienee ostajakunnan laskettu tarve samaistua konankolooneihin.

Oceanin pojat ovat tehneet teemasta mielenkiintoisen variaation. Sankari on näet entinen puolialaston etcetera, joka on kuitenkin muutettu pieneksi apinaksi. Eli näin jokainen voi pelata itsenään, mutta väittää että oikeasti olen lihaksikas soturi, yksi velho vain muutti minut tämmöiseksi. Ja on minulla tyttöystäväkin, mutta velho vei senkin.

Toki osaa apinoiden perustemput eli hyppimisen, kyyristymisen ja kiipeilyn. Lisäksi ex-muskelimies osaa ampua useampaan suuntaan, ja hyvästä koulutuksesta kertoo apinan taito totella joystickiä heti eikä vasta joulupyhinä. Teoria putkimies Marion kehittymisestä apinasta saa lisävahvistusta, sillä Toki osaa myös pomppia vihollisten päälle ja kerätä lisäelämiä kolikoista. Lisänä sopassa on pakolliset väli- ja loppuhirviöt sekä lisäaseet.

Toki on toki kohtalaisen tavanomainen tasohyppelypeli pohjimmiltaan, mutta pelissä viehättää erikoisesti hyvä ohjelmointi. Grafiikka, äänet ja ennenkaikkea pelattavuus yksinkertaisesti toimivat, ja joka pelillä pääsee aina sen verran eteenpäin että innostus säilyy. Klassikkoluokkaankin olisi Tokilla ollut aineksia, mutta lisäaseiden kohtalaisen luhyt käyttöaika on harmittavaa, varsinkin kun on vastatusten loppuhirviön kanssa.

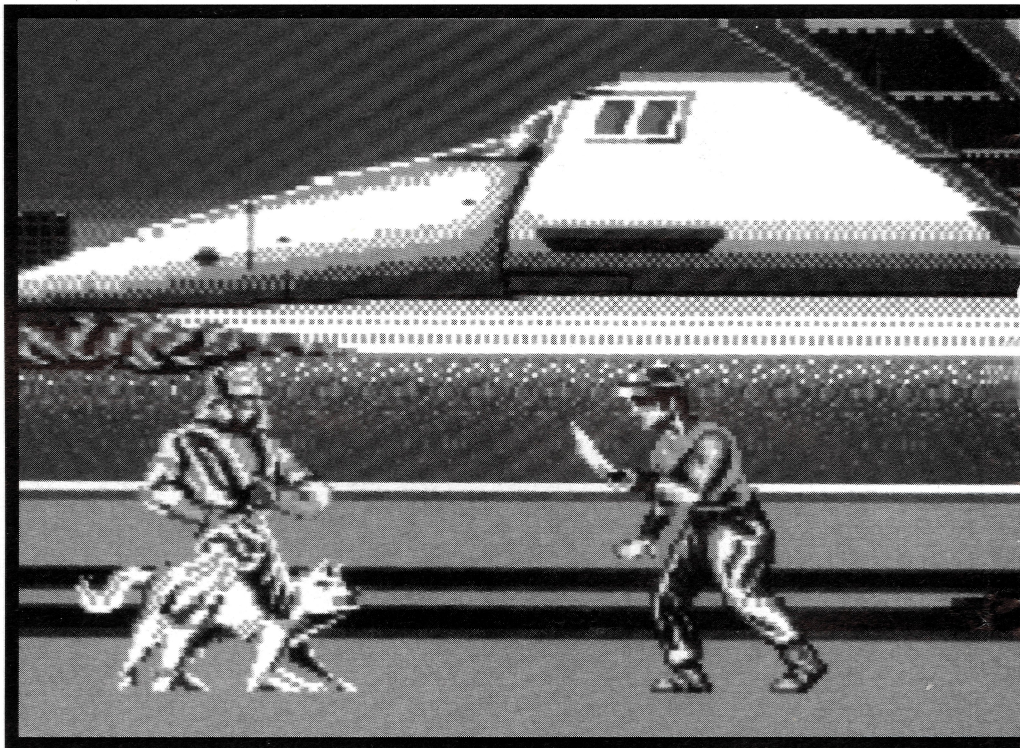
Toki siis käyttää vanhaa peruskaavaa, mutta hyödyntää sentään parhaita kliseitä ja hyvin tehtynä. Lajityypin ystävät saavat mistä maksavatkin.

Nnirvi

Testattu	Amiga
Grafiikka	90
Äänet	85
Pelattavuus	90
Vetovoima	89

88

Shadow Dancer



C64, Amiga, ST
U.S.Gold

Vie vuoristosutesi muualle, tämä on kansainvälinen lentokenttä!, toteaa lentoemon karski ääni. Tämä ei todellakaan ole susi, vaan koira, enkä minäkään ole Mustanaamio., toteaa muukalainen, kiskaisee viitan yltään ja paljastaa ninja-asusteensa.

Shadow Dancer, mestarininja Joe Mushashi, on palannut kostaakseen oppipoikansa Katon luonnollisen kuoleman. Samaan vaivaan hän aikoo estää myös ilkeän Saurokssen suunnitelman räjäyttää toinenkin avaruussukkula.

Paikka kuhisee vihollisia. Aseistuksenaan ainoastaan kätensä ja jalkansa Joe selvittelee välejään terroristien kanssa. Onneksi asia ei ole ihan niin, vaan povarista löytyy rajoittamaton määrä shuriken-heittotähtiä, shinobi-miekka ja annos ninjataikaa. Apuna on vielä uskollinen albiinopreeriakoira, jonka saa hyökkimään vastustajalauman kimppuun.

Shadow Dancerissa on 15 tasoa, joista seitsemässä on erilainen tausta kaupungin keskustasta luoliin. Joka paikkaan on sabotöörijoukkio kylvänyt eri määrän aikapommeja, jotka täytyy purkaa. Pommeja vartioi aina vihollisrypäle raskaasti aseistettuna ja jokaisen ison tason lopussa on päävastustaja.

Ninja raivaa tiensä läpi hyppien, juosten ja ryömien koiran seuratessa tottelevaisesti mukana. Liikesarjat ovat nätin näköisiä, suoraan kolikkoversiosta imuroituja. Tähdenheitto, taian käyttö ja koiran lähettäminen ovat täysin samanlaisia kuin kolikkopelissä.

Kuitenkin puutteita löytyy, sillä sprite-ohjelmointi ei ole toteutettu ihan kohdalleen. Luoditkin saattavat osua ninjaan, vaikka selvästi ne lentävät metrin päästä ohi. Joitakin muita pienempiä bugeja myös löytyy.

Grafiikka on mukaansa tempaavaa, mutta äänipuoli tuottaa pettymyksen, ainakin Amiga-puolella. Kone veisaa samaa virttä koko pelin ajan, eikä pelissä ole kaikkia markkapelin äännähdyksiä.

Pelin idea on moneen kertaan käytetty, mutta koira tuo siihen edes jotain lisää. Kauaa ei Shadow Dancer jaksa kiinnostaa muita kuin ninjapelien pelaajia. Suosittelen peliä jälkimmäisille, minä en lukeudu heihin.

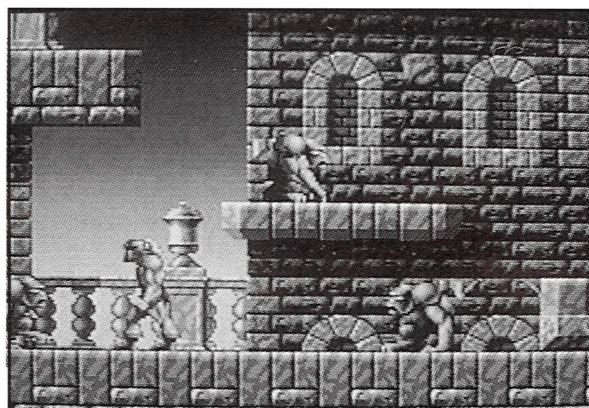
Tony Ihander

Testattu	Amiga
Grafiikka	82
Äänet	71
Pelattavuus	67
Vetovoima	70

72

Gods

Amiga, ST
Renegade



Oh God! Jälleen yksi tasohyppelypeli! Oh, Good: tämähän onkin Bitmap Brothersien näkemys! Tämä saattaa kuulostaa subjektiiselta sankaripalvonnalta, mutta kyllä Bittiveljekset osaavat tehdä vanhoista väsyneistä kliseistä maittavia ja tuoreita versioita.

Pelissä on neljä maailmaa, joista jokainen koostuu kolmesta kentästä. Pääsy kentästä toiseen vaati avaimen ja maailman lopussa vaanii iso ilkeä loppuhirviö. Godsissa hypitään, ammutaan, lisäaseita sun muuta poimitaan ja löytyvää rahaa vaihdetaan kaupassa tavaroihin. Hirviöitä putkahtaa tyhjästä esiin, mutta kaikesta tästä huolimatta Gods on todella erinomainen peli.

Kaikki on nimittäin kohdallaan. Aivosolujen käyttötarvetta on lisätty pikku probleemein. Osa koostuu vipujen vetämisestä, osa salanappuloiden löytämisestä, parhaan hirviölahtikeinon keksimisestä sun muista ei niin hirveää nerokkuutta vaativista, mutta peliä parantavista ongelmista. Lisäksi pelissä on ilmeisen runsas määrä salabonuksia, joita jopa onnistuu löytämään ihan itsekin. Nerokas idea on pelin väitetty ominaisuus sopeutua pelaajaan: minun kaltaiseni rähmäkäpälä pääsee helpommalla, jos kohta pienemmällä pistemäärällä kuin joystickmestarit.

Lienee ennenkin todettu, että Bitmap Brothers osaa kyllä näyttävän grafiikan ja mainiot äänitehosteet. Mikä parasta, pelin aikana ei soi hilpeä taustamusiikki tunnelmaa pilaamassa, mutta ne jotka nauttivat korkeatasoisesta tietokonemusiikista saavat ilokseen Nation 12:n (mikä sekin sitten on) kappaleen alkuruudussa. Mikä tärkeintä, pelattavuus kuuluu maksimaaliseen luokkaan.

Niuku nauku -osastoltakin kyllä löytyy valitettavaa: hyppäminen onnistuu vain yhdellä ballistisella radalla ja tikkailta tippuu liian helposti. Tavaroiden poiminnassa tuntuisi olevan bugi: repussa on tilaa neljälle esineelle, mutta poimittaessa tavara ilmestyy sinne automaattisesti, jonka jälkeen kursori täytyy siirtää tyhjään kohtaan, muuten esine tippuu. Eli neljästä lokerosta huolimatta vain kolme esinettä saa kerättyä.

Xenonit ovat klassikoita, Speedballit ja Cadaver samoin, miten Godskaan voi olla muuta?

Nnirvi

Testattu	Amiga
Grafiikka	93
Äänet	92
Pelattavuus	91
Vetovoima	90

93

Wrath Of The Demon



Amiga, ST (tulossa PC)
Readysoft/Empire

"Sinun on pelastettava Pahan Ruhtinaan käsistä prinsessa, kuninkaan tulolähteet ja puoli valtakuntaa. Aseenasi on ainoastaan onnesi, miekkasi ja bermudapöksysi", selostaa Ylimmäinen Peliguru. "Älä!", hihkaisevat pelaajat, "Tällaisesta emme ole ennen kuulleetkaan!"

Olettepas, ja satoja kertoja. Olette myöskin pelaanneet tätä samaa peliä ennenkin, sillä se on Shadow of the Beast -kopio. Beast ykkösestä on repäisty soppaan "se hieno"-skrollirutiini, muutama lemmikkihirviö ja Whittakerin samalta kuulostava taustapoppi. Kakkosen upea intro on taas ryydittänyt Wrath of the Demonin alkulevykkeen tilaa vievään esittelyyn.

Sankari on pelastustehtävissä päättänyt ratsastaa Pahan Synkälle Linnakkeelle. Matkalla huidotaan oikeata suoraa vastaanlentäville pedoille, hypitään esteiden yli ja kerätään voimapulloja ratsun selästä noukkien. Yön yli levättyä matka jatkuu tunneleissa jalkaisin, ja kuinka ollakaan, puunrungossa olevan sisäänkäynnin kautta. Tunneleista kasvaa sokkeloita, välillä käydään maan pinnalla, torneissa, temppelissä ja erilaisissa kaoottisissa paikoissa keräten hyödyllisiä taikakaluja ja harventaen eläimistöä.

Matkalla tulee vastaan osa WOTD:n 120 erilaisesta kävelevästä, hyppivästä ja lentävästä hirviöstä, jotka harmittomasti vähentävät voimiasi. Osaan isommista hirviöistä on käytetty mukavasti aikaa animoinnissa ja ne päästävät mukavia äännähdyksiä. Taistelut sujuvat välillä kaksiteräisellä, välillä rystysillä. Normaalit, yksinkertaiset Barbarian-otteet sujuvat sankariltamme samoin kuin sekalaiselta vastustajakaartilta.

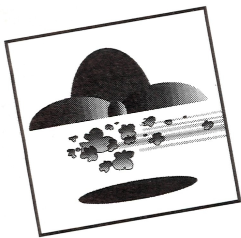
Jos satut vaihtamaan hiippakuntaa kesken pitkälle päästyn pelin, voit jatkaa tason alusta tai tallennetusta kohdasta. Näin pelin läpipelaaminen onnistuu kyllä naapurin pojaltakin.

WOTD vetää puoleensa monia pelaajia upealla graafisella toteutuksella ja mukavalla ääntelyllä, mutta parkkiintunut Beast-fanaatikko löytää pelistä valitettavaa. Vaaleahiuksinen leveähartein barbaarimme ei tunnu aina ymmärtävän joystickin liikkeitä, vaan käy läpi edellisen liikkeen animaatiosarjan. Sama ilmiö on kyllä tuttu ReadySoftin aiemmista tuotoksista kuten Dragon's Lairista. Lisäksi: vaikka homma toimisi muuten hyvin, on tällainen idea hyvinkin loppuunkulutettu.

Tony Ihander

Testattu	Amiga
Grafiikka	91
Äänet	88
Pelattavuus	67
Vetovoima	74

77



SwitchBlade II

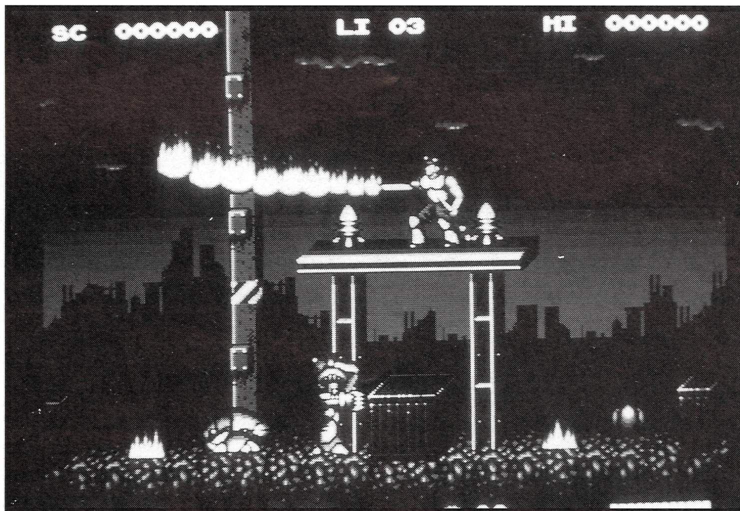
Amiga, ST
Gremlin

Kaksituhatta vuotta sitten nousi sorretun Cyberworldin viimeinen Bladeknight, Hiro, epätoivoiseen taisteluun pahaa vastaan. Havoc, paha keisari, syöstiin vallan kahvasta ja ajettiin maanpakoon. Nyt on Havoc palannut entistä voimaakkaampana. Tarvitaan Hiron viimeinen elävä jälkeläinen ja peli nimeltä Switchblade II.

Tämäkin hero, myös nimeltänsä Hiro, lähtee turmiota vastaan turvanaan vain moraali ja Mora. Tosin vastaan scrollaavista Havocin roboteista saa valuuttaa ja matkalta löytyy tietysti muutama käsiasekauppa.

Peli etenee alun scrollaten kuin mikäkin kevyt ampumapeli, mutta tutustuttaessa Havocin alamaailmaan, valtavaan luolakompleksiin, peli alkaa kiinnostaa.

Tehtävänä on löytää oikea reitti räjäyttämällä seiniin aukkoja. Vaikeaa hommassa on se, ettei tiedä mistä etsiä salakäytäviä, koska ainoastaan huoneet, joissa olet jo



käynyt, näkyvät ruudussa, muut pitää löytää. Rick D:n tyyliset ansat täyttävät huoneita ja katonrajasta ampuvat laserit tekevät elämän hankalaksi. Matkaan sisältyy tietysti esineiden, rahojen ja lisävoiman hankinta.

Erilaisia lisä-aseita riittää tavallisesta rupulaserista Turrican-liekinheittimeen, suojakentistä maaliinhakeutuviin ohjuksiin. Tavaraa on helppo käyttää, mutta jokaisella on omat rajoituksensa.

Piirroksen taso pelissä on pikkutarkka. Eri vihollisilla on erilaiset liikeradat, ja taustat ovat mukavasti omalla tyylillään pelkistettyjä. Itse Hiron liikehdintä jää kuitenkin vaivaamaan. Kaveriin olisi saanut käyttää ehkä muutaman liikkeen enemmän.

Soundit kuulostavat alkumusiikki mukaanlukien erinomaiselta. Itse pelaamisen aikana ei ole taustamelodiaa, vaan kaikki äänet ovat erikoisefektejä. Eri vihulaisilla on erilaiset äänet, jotka erottuvat kauas.

SwitchBlade II on aluksi suhteellisen vaikea, sillä elämiä on kolme, eikä jatkomahdollisuutta ole. Monen mielenkiinto saattaa lopahtaa liian äkkiä, mikä on sääli, koska peli paranee edetessään.

Tony Ihander

Testattu	Amiga
Grafiikka	89
Äänet	92
Pelattavuus	85
Vetovoima	90

90

Last Ninja III

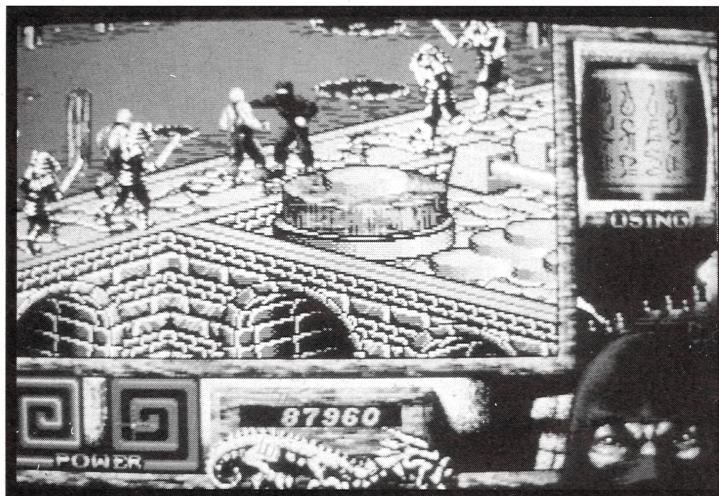
C64, Amiga
System 3

Muiden firmojen painopisteen ollesssa 16-bittiset jaksaa System 3 tuottaa huippulaatuista kuusneloskamaa.

Kuolematon viimeinen ninja potkii yhä, sillä se on jo ehtinyt kolmanteen osaansa entistä vetreämpänä. Myös leppymätön vihollinen Kunitoki on jostain syystä säästynyt viikatemieheltä ja siksi nämä kaverukset kohtaavat nyt Tiibetin vuorilla taistellen viidessä elementissä: maassa, vedessä, tuulessa, tulessa ja tyhjyydessä. Todellinen viha kun on nimittäin ajatonta. Kentästä riippuen viholliset ja vaarat ovat erinäköisiä.

Menestyksekkäistä edeltäjistään edelleen parantunut Last Ninja III on visuaalisesti todella hieno. Kauniit maisemat upeine taloineen ovat mielenkiintoista seikkailumaastoa ninjalle. Ninjaa ei enää lellitellä valmisaseilla, vaan hänen täytyy kasata ne itse. Esimerkiksi ruudista ja lampusta saa tehtyä pommin sekä kepukoista ja ketjusta nunchakun. Toinen probleemi on ulospääsyn löytäminen kentästä.

Olennainen osa peliä on Bushido-voima, jota ansaitsee päihittämällä vihollisen samalla aseella kuin mitä hän käyttää tai sitten paljain käsin. Jos taas jättää ruudun nitistämättä vihollista, menettää tätä maagista voi-



maa. Bushido-voima pienentää itseen kohdistuvaa tuhoa ja vastaavasti aiheuttaa enemmän vahinkoa vastustajalle.

Eipä Last Ninjoista ole muuta pahaa sanottavaa kuin totuttelua vaativa kontrollisysteemi, jonka ansiosta rähmäkäpälät eivät kauaa kestä. Last Ninja III on todellinen kartoittajataistelijan unelma, sillä ninjataitoja saa harjoitella jonkin aikaa ennenkuin vastustajat alkavat kuukahtaa suuremmitta vaivoitta ja eihän sitä aina jaksa etsiä kaikkea uudelleen.

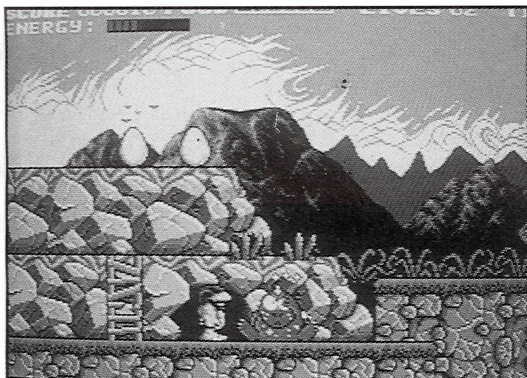
Tietysti aina löytyy henkilöitä, joiden mielestä saman pelin monistaminen ei ole eettisesti oikein. Mutta kyllä näin hyvin toteutettua peliä jaksaa pelata vielä kolmannenkin kerran ja kuulemma vihdoinkin viimeisen kerran.

Amigaversio on kuusnelosesta rankasti terästetty versio. Korvvinpistävä ero on samplatut efektit, silmiinpistävä ero paremman grafiikan lisäksi muunmuuassa uudet, isot hirviöt. Peliä on myös huomattavasti seikkailullistettu, mikä tarkoittaa suomeksi: enemmän ja erilaisia ongelmia.

Kai Becker

Testattu	C64,	Amiga
Grafiikka	89,	91
Äänet	89,	93
Pelattavuus	88,	88
Vetovoima	86,	86

89 **90**



Prehistorik

Amiga, ST
Titus

Dinosaurukset hallitsivat Maata noin 60 miljoonaa vuotta sitten. Ihminen nousi kahdelle jalalle 58 miljoonaa vuotta myöhemmin. Ja vielä pari miljoonaa vuotta myöhemmin molemmat mesoavat pelissä, josta parin kuukauden kuluttua kukaan ei tiedä mitään eikä haluakaan tietää. Ajalliset mittakaavat on hyvä hallita. Se avartaa maailmankuvaa.

Perusideasta kuultaa kivikautinen pelkistyneisyys. Pikkurillin kokoinen luolaihminen loikkii tasanteelta toiselle nuijien luolista pursuavia olioita lihapadan sattumiksi. Tyhjennettyihin luoliin voi tunkeutua etsimään lisää einestä ja keräilemään vänkiä bonuksia. Laajempien vesistöjen ylityksissä suoritustapana on ilmapallon kyydissä leijuminen lammesta pomppivia kaloja väistellen. Väliepisodeissa mitellään ruudun korkuisten superolentojen kanssa, esimerkiksi taotaan Tyrannosauruksen varpaat punahehkuisiksi.

Coren arcadetasoiseen Chuck Rockiin verrattuna Prehistorik on tarpeettomien julkaisujen limbotilaan tuomittuja tekeleitä. Pahat aavistukset heräävät jo toteutuksen amatöörimäisyydestä: nykäyksittäin ruutu kerrallaan etenevät taustat, hidas tempo, kankeat animaatiot, muutaman perusidean yksitotinen toistuminen tasolta toiselle, persoonattoman väkinäinen herttaisuus ynnä muuta. Mutta varmin laaduttomuuden tunnus on tarpeeton turhauttavuus. Loikkiminen kuilujen ja seipäiden yli on pikselintarkkaa hieromista ja marginaali nuijalla operointiin tai otusten väistelyyn on kiristetty liian ahtaaksi.

Ulkonäköä ei voi moittia, vaikkakin kaivattaisiin enemmän rohkeaa anarkiaa Chuck Rockin hengessä. Sekalaisia ääntelyitäkin peli muistaakseni eritti.

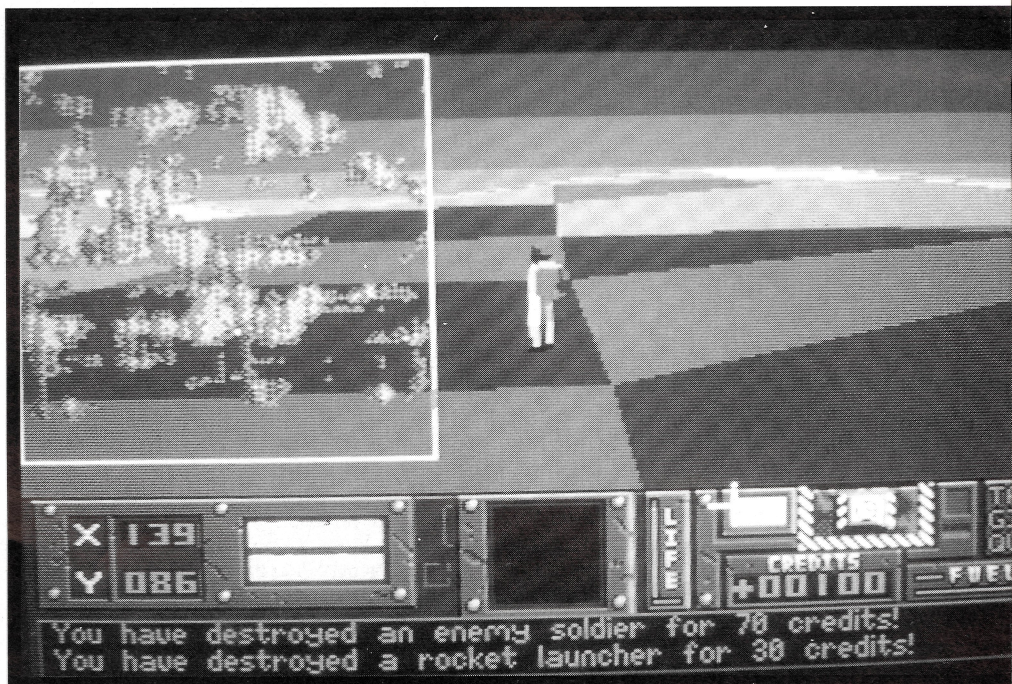
Päästyäni toiseen loikkimisjaksoon ihmettelemään tylsämielistä ideoiden puutetta heräsi lähinnä vastustamaton yllyke napsauttaa virtanappulaa.

Jukka Tapanimäki

Testattu	Amiga
Grafiikka	74
Äänet	62
Pelattavuus	68
Vetovoima	60

67

Hunter



Activision
Amiga, ST

Itseään toistavien pelien aikakautena on aina miellyttävää nähdä peli, joka tarjoaa jotain uuttakin. Nykyään ranskalaisten omistama Activision on sellaisen saanut aikaiseksi.

Hunterissa ohjataan yksinäistä vektorigraafista kommandoa, jonka tehtävänä on yleensä tehdä tuhoa pitkin saaristoa ja palata päämajaan ennen määräajan päättymistä. Hunter pystyy hyppäämään leegioon ajoneuvoja, (esim. polkupyörä ja surffilauta) ja käyttämään erilaisia aseita ja pommeja sekä kiehtovia lisälaitteita sun muita. Helikopteria lukuunottamatta vehkeet pysyvät hyvin hallinnassa.

Hunterin tekninen toteutus on vaikuttava. Vektorigrafiikka on yllättävän nopeaa ja sulavaa, ja vauhdintunnetta lisää muun muassa mäkien yli pomppivat ajoneuvot. Sitä paitsi kuka voi olla huvittumatta maastosta löytyvistä vektorisorsista ja -jäniksistä. Äänieefektipuolta koristavat lokkien huudot ja rantaan kohisevat laineet. Hunterin kävelytyyli näyttää lähinnä Juha Miedolta ilman suksia, mutta muuten hyvää vektorianimaatiota on roppakaupalla.

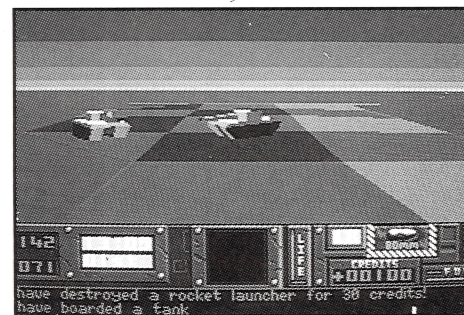
Pelattavuudeltaan Hunter on huippuluokkaa. Koko roska on kerralla muistissa ja sellaiset hyvät innovaatiot kuin ruudun päälle saatava kartta ja mutkaton käyttäjäliityntä tekevät pelistä nautittavan kokemuksen, varsinkin kun kommandonsa saa levylle talteen, ettei tarvitse veivata samoja kuvioita yhä uudelleen. Ampuminen, tai itse asiassa osuminen, on kyllä suhteettoman vaikeaa.

Hunter muistuttaa oudosti köyhän miehen versiota Midwinter II:sta, mutta itse asiassa pelailu paljastaa, että MW II onkin suuruudenhullu versio Hunterista. Kun ottaa huomioon Midwinterin jatkuvan levynpyörittelyn, on kyllä helppo valita. Pahoin kuitenkin pelkään, että Hunterista tulee Warheadin kaltainen unohdettu kulttipeli.

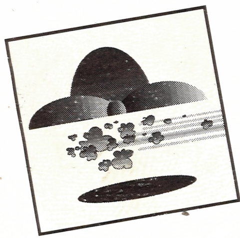
Nnirvi

Testattu	Amiga
Grafiikka	95
Äänet	91
Pelattavuus	93
Vetovoima	90

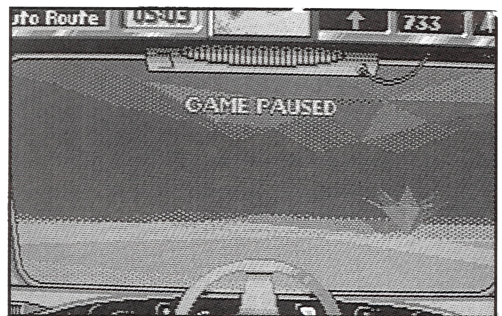
92



Heti päämajan vieressä on talo, josta löytää kartan, lokikirjan ja muuta tarpeellista. Kun löydät nastan varaston tavaraa, merkitse paikka lokikirjaasi.



Midwinter II: Flames of Freedom



Amiga, ST (PC tulossa)
Rainbird/Microprose

Agoran rauhallinen saari kuulee huolestuttavia uutisia: Saharan imperiumi valmistelee hyökkäystä, joten puskurivyöhykkeenä oleva 41 saaren saaristo täytyy vapauttaa ennen kuin Saharan armada purjehtii. Pitemmän ja täsmällisemmän version skenaariosta voi lukea Midwinter II:n manuaaleista.

Mike Singletonin Midwinteriä tervehdittiin aikoinaan suurena editysaskeleena tietokonepelien maailmassa, ja yleisessä humussa sekä huippuarvosanojen sateessa itsekin lipsahdin yliarvostuksen puolelle. Intensiivisesta pelaamisesta jäi loppujen lopuksi käteen mahtavan fraaktaaligrafiikan tueksi näprätty aika pitkäveteinen ja hämärä peli täynnä omituisia lapsuksia. Niinpä tarrasin pitkin hampain edellisen osan mediasuitsutusta nauttivaan kakkososaan odottaen jotain samankaltaista.

Ja ensialkuun näytti, että keisari ei vieläkään ole saanut vaatteita niskaansa. Vihattava kontrollisysteemi sai sapen nousemaan kurkkuun, kun kaikki ajoneuvot tuntuivat pystyvän vain pyörimään paikoillaan huimaavaa vauhtia. Mutta pikkuhiljaa alkoi peli kulkea ja negatiivinen ennakkokäsitys luhistua.

Tällä kertaa Midwinterin megalomania pysyy kurissa ja peli on pitkälle harkitumpi. Pelaaja ohjaa vain yhtä henkilöä, COBRAn agenttia, jolle annetaan selkeä tehtävä tai itse asiassa useampi tehtävä. Nämä koostuvat värväyksestä, sabotoinnista, vihollisyksikköjen värväyksestä, salamurhista ja semmoisesta Bond-tyylisestä toiminnasta. Suurin ja tervetullein uutuus on autopilotti: Midwinterissähän alkoi henkilörykelmien hiihdättäminen läpi fraktaalivuorten tympiä varsin pian.

Midwinter II tarjoaa kolme vaihtoehtoa: tiputus suoraan keskelle toimintaa, yhden saaren vapauttaminen tai täysi strateginen kampanjamoodi. Muita Midwinter II:n viehättäviä uutuuksia on esimerkiksi toiselle kymmenelle kipuava määrä erilaisia ajoneuvoja, jotka kulkevat maalla, merellä ja ilmassa. Päinvastoin kuin ykkösessä voi ajoneuvosta poistua välillä ja epäluonnollinen "hyppää ja kaappaa" -optio mahdollistaa ajoneuvon vaihdon vaikka kesken taistelun. Aseitakin on rutkasti, lisäksi vielä salaiset aseet.

Fraktaalimaisema on huomattavasti tasaisempaa kuin ykkösen perunapelto, joten siinä pystyy ihminenkin ajamaan ilman supervoimia. Ja grafiikka on ihmeen nopeaa: vaikka fraktaalimeressä on aidot leikkuvat laineet, pysyy Midwinter II pelattavana.

Tekniikan ihmeiden lisäksi kommunikointi ihmisten kanssa on mielenkiintoista. Elleivät he auta heti, voi käyttää erilaisia henkisiä taitojaan painostukseen. Tosin ihminen saattaa luopua auttamasta kokonaan, jos käyttää väärää lähestymistapaa. Toiset vaativat tekemään jotain ennen kuin apua heltiää, kuten tappamaan jonkun piruparan. Jos joutuu Saharan salaisen poliisin vangiksi, samankaltaisilla tekniikoilla voi yrittää pyrkiä vapauteen.

Tämä kaikki on vain kevyttä pintaraapaisua: Midwinter II on todella syvä peli, mitä todistaa paksu manuaalikin, joka siis on syytä lukea huolella.

Mutta jokaisen leivoksen keskellä on pahanmakuinen mato: Midwinter II käyttää suhteellista kontrollia, eli mitä kauempana hiiri on käsitteellisestä keskipisteestä, sen vilkkaammin ajoneuvo kääntyy. Herkimmät, kuten jeeppi, ovat tällöin todella vaikeita hallita. Tähän olisi saanut olla normaalityyppinen vaihtoehto. Myös käsiaseet saisivat olla muita versioita kuin pikaliimalla vyötärölle pystyyn liimattuja.

Toinen iso rutina koskee levynpyöritystä, joka on ennen näkemättömän raskasta. Teet mitä tahansa, vaikka kytket autopilotin päälle, levy pyörii, esiin tulee kaunis kuva, vasta sitten kartta, jossa pilkku liikkuu hetken aikaa. Sitten ladataan taas ajoneuvo esiin. Suoraan sanoen, osapuilleen puolet (vähintään) peliajasta koostuu odottelusta, eikä manuaali puhu mitään, saako Midwinter II:n kiintolevylle, mikä olisi todella, todella suotavaa.

Kaikesta tästä huolimatta on Midwinter II sen verran hyvä peli, että pystyi muuttamaan vihamielisen ennakkosuhtautumiseni pikkuhiljaa melkoisesti ihastumiseksi ja ihailuksi. Mutta taas se mieli muuttui: Activisionin Hunter on versio samasta ideasta yksinkertaisempana ja pelattavampana.

Nnirvi

Testattu	Amiga,ST
Grafiikka	97
Äänet	80
Pelattavuus	70
Vetovoima	94



9 lives

ST, Amiga
Arc

Claudettella oli isoimmat silmÑt, jotka Bob oli konsanaan nÑhnyt. Siksi Bob kävi joka yö pienellä serenadilla Claudetten kotipihan aidan päällä. Aidan päällä sen takia, että Bob Cat oli kollikissa. Niin oli Claudettekin katteihin lukeutuva, viehättävä kissaneitokainen.

Kaikki kuitenkin muuttui, kun kolmanneksi pyöräksi tähän draamaan ilmaantui tiedemies, joka ryöstätti Claudetten hämäriä testejään varten. Tietenkin Bob the Cat oli paikalla lähtien seuraamaan tiedemiestä vapauttaakseen sydämensä valitun. Ehtiikö Bob pelastaa Claudette Catin ennen kuin tämä joutuu lääke- tai meikkiteollisuuden uhriksi?

Peli alkaa hullun professorin valtavan rakennuskompleksin pihamaalta, jossa pääsemme tarkkailemaan tapahtumia sivuprofiilista. Tausta scrollaa ylös, alas ja sivuille, kun Bob Cat hyppii tasolta toiselle. Pelissä pitäisi olla yli sata huonetta, mutta huoneen kokoa on aina vaikea määritellä.

Bob kunnon kissana tottelee mukavasti tikkua. Katti osaa tassutella, hypellä, sukeltaa (vaikka inhoaakin vettä) ja pudota jaloilleen. Hyppyvoimaa voi säätää sivulla olevasta taulukosta lähes portaattomasti. Parhaimmalla hyppyvoimalla Bob löytää itsensä helposti pari ruudullista ylempää.

Liikkuvaa spriteä ruudussa on paljon. Vastustajaa löytyy joka ruudussa paljon ja erilaista. Karatehiiristä frakkihämähäkkeihin ja tiedemiehen apulaisiin on kaikki animoitu mukavasti frameja jaellen. Bob Cat puolustautuu näitä manipuloituja eläimiä vastaan aseistuksella, joka alkaa alkuruutujen yoyosta. Erilaista muutakin hyödyllistä tavaraa löytyy, muuttaen välillä Bobin häntäänsä roottorina käyttäväksi kopteriksi tai syvämerensukeltajaksi. Kuten pelin nimikin jo kertoo, elämiä on yhdeksän, joka ei tunnu ollenkaan riittävältä. Peli on todella laaja ongelmakimppu, joka verrattaessa tuo lähinnä mieleen legendaarisen Rick Dangerousin. Kuitenkaan Amigaversion kuusnelosmainen grafiikka pienellä paletilla ei missään mielessä muistuta Rickiä. Äänipuoli on jätetty "original soundtrackiin", joka on karmivaa pimputusta. Kissan naukuna ja ääniefektit olisivat sopineet tyyliin paremmin.

Tony Ihander

Testattu	Amiga
Grafiikka	67
Äänet	65
Pelattavuus	88
Kiinnostavuus	82





Terminator-faneille SimEarth sisältää iloisen yllätyksen: kasvata joku kaupunki (tai ota menusta) nanoteknisellé tasolle ja pläjäytä sitä ydinpommilla.
And the machines rose from the dust of nuclear war...

SimEarth

Maxis/Ocean
PC, Amiga

Alussa monitori oli autio ja tyhjä, ja pelaajan henki leijui levykkeiden yllä. Sitten pelaaja sanoi "Latautukoon SimEarth!" Ja SimEarth latautui.

Tietotekniikan avulla ei maailman luomisessa tarvitse enää nyhertää amatöörimäistä seitsemää päivää. SimCityn kaupunkikeskeisestä ajattelusta laajenee SimEarth koko planeetan rakentamiseen, kontrollointiin ja huoltoon.

1. Luku: Ja alussa oli valikko

1. Ja niin näki jumala alkuvalikon. Maapallo 1990-luvulla? Mantereita vesiplaneetalle? Marsin asutus? Sukkula Venukseen? Mutta päätyi jumala oman planeetan luomiseen.

2. Totesi herra: "Mikä tahansa teko vaatii omegapisteitä. Jotka vastaavat SimCityn rahaa. Onneksi kokeilumoodissa niitä on äärettömästi." Mutta päätyi jumala 5000 omegapisteen alkuvarastoon. Haasteen vuoksi.

3. Ja aluksi peli eteni miljoonia vuosia sekunnissa. Mantereet muotoutuivat, hajosivat ja liikkuivat. Ja jumala ei oikein voinut tehdä muuta kuin katsella vierestä seuraavat 200 miljardia vuotta. Ja leikkiä tulivuorten kanssa. Ja geosfäärisäätimien.

4. Niin päätti jumala heilutella hiirtä ja katso, hiiri heilui. Ihailtuaan palloprojektiota siirtyi hän karttaan ja kytki päälle lämpökartan. Hän olisi myös voinut valita pinnanmuodon, eliöjakautuman, kasvillisuuskartan merivirrat, jne,

5. Mutta päätyi siis lämpökarttaan.

2. Luku: Aatami Ameeba

1. Ja katso! Planeetta alkoi tasaantua ja ajankulku siirtyi pienempään mittakaavaan. Ja jumala siirtyi editointinäyttöön, jossa luomistyö tapahtuu. Ja jumala sanoi: "Tulkoon dinosaurukset". Ja dinosaurukset tulivat. Ja menivät. Niin sanoi jumala: "No aloitetaan yksisoluisilla sitten, saakeli!"

2. Elämä kehittyi huimaa vauhtia, ja meri tulvehti trilobiitteja. Jotka lähes kuolivat merien kiehuessa, kunnes jumala korjasi pilviheijastusta ja lämpötila laski. Kasvillisuus täytti maan ja elämä nousi maalle. Ja jumala sanoi: "Nyt ne hemmetin dinosaurukset!" Ja näin kävi.

3. Ja elämä pysyi hengissä, vaikka jumala leikki jääkausilla, massiivisilla tulivuoren purkauksilla, kohotti maanpintaa 20 kilonmetrin vuoriksi, ja huomasivatpa alkueläimet joutuneensa keskelle atomiräjähdystäkin.

4. Ja sitten kehittivät liskot älyn. "Iiik", totesi reptofobinen jumala ja poisti älykkäät liskot hyvin tähdätyllä meteorilla. Mutta kun jumala kävi syömässä, kehittivät linnut älyn. Jumala harkitsi kulkutautiaaltoa, mutta myöntyi sitten painottamaan kulttuuria ei-filosofiseksi, täysin tieteeseen panostavaksi. Sodat riehuivat. Ja jumala vauhditti kehitystä hillittömällä mutaatiolla, lisääntymisvauhdilla sekä mustalla monoliitilla

5. a la 2001: Space Odyssey.

3. Luku: Ankaran jumalan kosto

1. Ja vastasi pulupopulaation kehitystaso viimeistä sataa vuotta. Niin juoksi aika enää kuukausi kerrallaan. Ja linnut peittivät maan. Kirjaimellisesti.

2. Niin sanoi Herra Nirvi: "Nyt otetaan puluista mittaa". Ja käytti koko katastrofiarsenaalin. Mutta omegapisteet loppuivat. Ja pulut lisääntyivät. Joten viimeisillä pisteillään väänsi herra auringon säteilyn täysille.

3. Ja pulut paistuivat. Ja koko planetta paistui. Ja sanoi herra: "Olikos se nyt hauskaa?"

SimEarthissa on yksi paha vika: se on opetusohjelmana ensimmäistä luokkaa, ja jokaisen koulun pitäisi ottaa se hankintalistalle. Mutta kun pelinä se ei oikein toimi. Yleisarvosana on siis eräänlainen keskiarvo, ettäs tiedätte.

Suuri osa ajasta menee peukaloiden pyörittämiseen joko odottaessa että kiihkeätahtinen alkumyllerys loppuu tahi omegapisteitä kertyy. Liian massiivinen skaala aiheuttaa sen, että planeettaansa katsoo ulkopuolisena, siihen sen paremmin samaistumatta. Tämä pahenee älyllisen elämän kehityttyä: kaupunkeja nousee, sotia syttyy, kulkutaudit riehuvat, mutta se ei pelaajaa kiinnosta.

Sotimisesta puuttuu yksi päivänselvä optio: ydinsota. Työkaluista löytyy kyllä ydinräjähdys, mutta simulaatiosta puuttuu globaalinen ydintuho ympäristövaikutuksineen. Paha missi!

Ihan mielenkiinnosta pitäisi SimEarthin sallia myös useamman rinnakkaisen elämänmuodon yhtäaikainen olemassaolo, sekä riisua rasismia sen verran, että meren elävät, etenkin valaat, voisivat kehittää sivilisaation (vaikkei evillä pahemmin tietokonetta naputellakaan).

Mielenkiintoisinta SimEarthissa ovat sen pelaamisessa syntyvät ajatukset. Ensinnäkin ihmisen ykkösasema Isä Jumalan polvella, korkealla muiden elämänmuotojen yläpuolella ja niiden herrana. Sattumasta se vain on kiinni, ettei tätäkin tekstiä kirjoittele kahdella jalalla kävelevä lisko, jonka kotinurkissa luuhaa tyhmä mutta uskollinen ihmislemmikki.

Toiseksi älykäs elämä (onko sitä tällä planeetalla?) heijastettuna monitorin pintaan antaa itsestään varsin mielenkiintoisen kuvan. Ennen sivilisaatiota lajien runsaus vallitsee, dinosaurus ja päästäinen vaeltelevat vehreillä niityillä käpälä käpälässä. Ja sitten Zap! Kapow! - sivilisaatio syntyy.

Varsin nopeasti planeetan pinta peittyy "älykkään" biomassan alle. Sillä aikaa kun kotijumala käy keittämässä kupposen kuumaa korviketta ja veistää puukon syrjällä läskipalan ruisleivän koristeeksi, ei-älykäs elämä häviää planeetan pinnalta. Luonnonvarat loppuvat, kasvillisuus tuhoutuu ja jopa itse älykäs elämänmuoto elää kurjasti.

Nyt meillä on siis esitys maapallosta noin osapuilleen nyt, plusmiinus 100 vuotta. Kosmisessa mittakaavassa sitä ei edes huomaa.

Kokeilkaamme ensin älyllisen elämän vaalimista. "Heitä kymppi kehitysapuun" eli ruuantuotannon ja lääketieteen säätäminen maksimiin aiheuttaa maapallolle samaa kuin nuhaiselle makaaminen jäälätäkössä Siperian tundralla syysmyrskyjen aikaan.

SimEarthilla onnistuin saamaan kaksi ratkaisumallia. "Star Trek"-malliksi ristimäni perustuu tieteen painottamiseen toivossa, että ihmiskunta onnistuu muuttamaan avaruuteen ennen kuin kuolee omaan typeryyteensä.

Tähän voi yhdistää tai käyttää omanaan malli "Terminatoria", jossa populaatio pidetään siedettävänä jääkausilla, maailmanlaajuisilla kulkutautiepidemioilla, meteroreilla sun muilla näppärillä työkaluilla.

Mutta ei syytä huoleen, pelihän se SimEarth vain on! Tosielämässä kaikki menee hyvin, ihminen on luomakunnan kruunu, ja jos ekokatastrofi tai väestöräjähdys tulee, niin aina voi piiloutua iskän ja äiskän helmoihin, kyllä ne jotain keksivät.

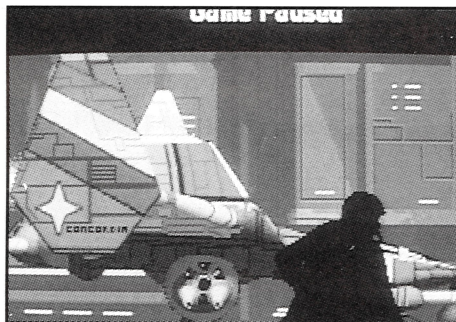
PS. Testattu versio on Jenkkilästä, Euroopan hoitaa Ocean. Sen ei pitäisi vaikuttaa peliin.

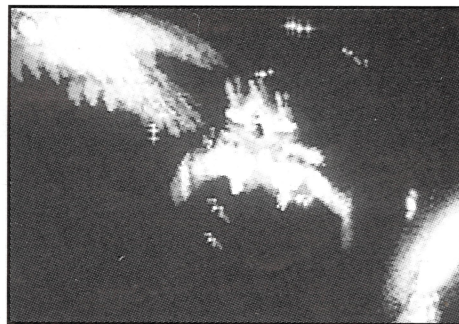
Niko Nirvi

Testattu	386/VGA
Toteutus	92
Systeemi	95
Realismi	95
Pelattavuus	85

85







Wing Commander II: Vengeance of the Kilrathi Wing Commander Speech Pack

PC
Origin

TCS Tiger's Claw lähestyy kilrathien komentokeskusta, kun tyhjästä ilmestyy kolme tunnistamatonta alusta, jotka laukaisevat ohjusparven ennen kuin Tiger's Clawlla ehtii ensimmäinenkään purkka pudota. Tiger's Clawn kolme peliä kestänyt ura päättyy valtaisaan tulipalloon.

Ja niin olisi päättynyt minunkin, jollen olisi ollut partiolennolla. Valitettavasti toimintahäiriön vuoksi alukseni kamera ei tallentanut ihmehävittäjiä, ja minua pidetään syyllisenä Tiger's Clawn tuhoon. Eli kuten amiraali Tolwyn asian ilmaisi: "Stealth-hävittäjiä, aasi! Eroanomuksestanne puuttuu vain allekirjoitus, ja suosittelen että se sinne ilmestyy, KAPTEENI Nirvi!"

En suostu, ja saan siirron lähinnä rannikkovartiostoa vastaavaan instanssiin, jossa vaarallisin avaruudessa lentävä esine on vetyatomi. Seuraavat kymmenen vuotta kuluvat paperiliitinketjuja rakennellessa ja satunnaisilla partiolennoilla, kunnes eräällä kerralla tutkassa näkyy jotain muutakin kuin asteroidin rippeitä.

Wing Commander II on hylännyt ykkösen haarautuvan linjan ja tyytyy täysin lineaariseen juoneen. Tämä näkyy muun muassa siinä, että jos tehtävästä ei selviä hengissä, saa joko yrittää uudestaan tai heittää pyyhkeen kehään. Vastapainoksi pelaaja saakin pääosan mielenkiintoisessa tieteiselokuvassa. Pikku hiljaa jännitys kiristyy, pinna kiristyy ja tahti kiristyy.

Muutosten tuulet

Varsinainen animaationpätkien väliin jäävä peli ei ole pahemmin muuttanut luonnettaan. Pieniä parannuksia on tehty tutkaan, ja yksinkertaisena mutta tervetulleena oivalluksena ohjuksen LOCK-valo välähtelee sitä tiuhemmin mitä lähempänä ohjus on. Siitä on suurempi apu kuin uskoisi. Muutama alus on varustettu ITS-järjestelmällä eli tietokone näyttää mihin pitää ampua, jotta kissoilta lähtee kaikki yhdeksän henkeä. Myös vetosäde Sabressa ja Broadswordissa on uutuus.

Siipimiehetkin ovat oppineet lentämään ja isot alukset osaavat jo puolustautua. Vastapainoksi kilrathit on varustettu dynaamisella älykkyydellä, eli mitä paremmin sinä lennät sen paremmin lentävät kilrathit. Näin väittää valmistaja, käytännössä en kyllä huomannut mitään.

Suurin muutos on Replay-mahdollisuus, eli vihdoinkin voi ihailla itseään taistelun

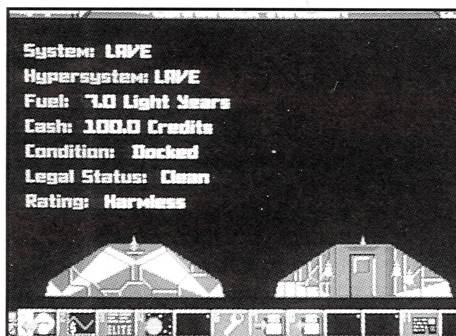
Elite Plus

PC
Rainbird/Microprose

Tuo käymättömistä korpimaista viho viimeinen on koluttu Eliten voimin jo niin monena versiona, että olikin jo aika julkaista peli VGA- ja äänikorttituella. Alkuperäinen PC-versio kun oli kovin vanhentuneen näköinen CGA-viritelmä.

Plussan sisältö on vanha tuttu. Cobra-pilotin hommana on kasvattaa omaisuuttaan joko kaupankäynnillä, ryöväämällä rehellisiä kauppiaita tai harrastamalla palkkionmetsästystä. Sijoituskohteina on niin siviilikuin sotakalustoakin, joista jälkimmäiselle löytyy käyttöä enemmän kuin kylliksi hypittäessä aurinkokunnasta toiseen.

Erot alkavat löytyä, kun tarttuu joystickin kahvaan. Positiivisinta on 3D-grafiikan nopeus, joka saa heikkohermoisen hapuilemaan 386:n turbonappulaa. Vähemmän vakuuttavaa on vastustajien tekoäly. Eivät ne alkuperäisessäkään neroja olleet, mutta Plussassa kaavamaisuus alkaa olla häiritsevää. Varsinaisia ääliöitä ovat piraatit, jotka syöksyvät kohti, tekevät täyskäännöksen ja



etääntyvät eväänsä räväyttämättä, vaikka pelaaja lataisi täyslaidallisen peräsuuttimiin.

Muitakin outouksia riittää. Jostain syystä asemalle telakoituminen tuntuu vielä vaikeammalta kuin ennen. Sadan krediitin kertakorvauksella voi sentään vuokrata aseman automatiikkaa, jos omaan ei ole varaa. Toinen omituisuus on anteliaasti jaettavat arvonimet. Ensimmäisenä pelipäivänä kävin läpi luokitukset harmless, mostly harmless, poor, average, above average, competent ja dangerous päätyen arvonimeen deadly, ja elite oli vuorossa paria päivää myöhemmin. Kummallisin piirre on vielä mainitsematta: missä hitossa Thargoidit piileskelevät? Eräiden lähteiden mukaan niitä ei ole unohdettu, mutta kovin ovat harvassa.

Tehtäviä pitäisi löytyä muutama enemmän kuin muista 16-bittisistä versioista. Alussa ainakin noudatetaan uskollisesti alkuperäistä kaavaa. Ensimmäisen kerran rutiini rikkoutuu liukaskielisen kauppiaan yrittäessä keventää pelaajan lompakkoa 5000:lla krediitillä. Myytävän otuksen nimi on muuten muutettu Trumblesta Tribbleksi trekkieiden mieliksi.

Olisiko sittenkin kannattanut jättää Elite jalustalleen suurpelien museoon? Plussa ei tuntunut lainkaan samalta peliltä, jota vuonna 1985 pelasin kuusnelosella joka päivä kolmen kuukauden ajan. Mieletön vetovoima on kuitenkin tallella. Nytkin jossain takaraivon pohjalla kytee ajatus, että kun näin pitkälle olen päässyt, niin jatkan loppuun asti.

Jukka Tapanimäki

Testattu	386 VGA
Grafiikka	80
Äänet	74 (ad-lib)
Pelattavuus	80
Vetovoima	92

91

tuoksinassa ja hyödyntää erilaiset kuvakulmat. Sääli sinänsä, että suorituksia ei saa tallennettua ja muutenkin replay on aika alkeellinen verrattuna mihin tahansa muuhun sen tarjoavaan peliin.

Siinä missä Secret Missions I & II oli ilmiselvästi tarkoitettu kokeneille Wing Commander -veteraaneille, kakkosessa pärjää uusikin pilottikokelas tehtävien pikku hiljaa vaikeutuessa. Muutama tehtävä tosin antaa ässäpilotillekin kevyen hikisilauksen. Veteraanit saavat luonnollisesti vanhan hahmonsa tappotiliään kasvattamaan.

Uudet lelut

Kun kymmenen vuotta kerran on kulunut, niin kalustokin on uusittu. Konfederaation uusia aluksia ovat muun muassa partiohävittäjä P-64C Ferret, sen raskaampi versio F-54C Epee, vanha tuttu keskiraskas F-44G Rapier, taka-ampumolla varustettu raskas F-57A Sabre ja raskas pommittaja A-17D Broadsword. Jälkimmäinen poikkeaa vinhasti tutuista leijoista: ei thrusteria, mutta hyppymoottorit ja kolme ampumoa. Broadsword on hidas ja kankea, mutta äärimmäisen kestävä ja sillä on massiivinen tulivoima.

Isoihin aluksiin kuulvuvat Gilgamesh-luokan hävittäjä, Waterloo-luokan risteilijä, Confederation-luokan lentotukialus (emoaluksesi TCS Concordia) sekä Free Trader- ja Clydesdale -luokan kuljetusalukset.

Uusia aseita sen sijaan ei ole kuin torpedo, jonka massiivista tuhovoimaa ei voi käyttää kuin isoja aluksia vastaan, mikäli selviää hengissä niin kauan, että ne lukittuvat.

Kilrathit ovat myös uusineet kalustonsa täysin. Löytyy kevyt hävittäjä Sartha, keskiraskas Drakhri, raskaat taka-ampumolla varustetut Jalkehi ja Grikath. Ja rikkana rokassa varsinainen riesa: stealth-hävittäjät, jotka ovat näkyvissä vain ampuessaan. Isoja aluksia edustvat korvetti Kamekh, hävittäjä Ralatha, risteilijä Fraltha sekä kuljetusalus Dorkathi.

Wow!

Graafisesti ei WC II edeltäjästään juuri eroa muuten kuin animaatiopätkien määrässä. Origin on hylännyt kaikki itkut ja rukoukset kiintolevytilan säästämisestä ja peli sisältää runsaasti kertakäyttöisiä animaationpätkiä. Tyylikkäät laukaisu- ja telakointianimaatiot tietysti vaihtuvat sen mukaan mistä pilotti kulloinkin sattuu operoimaan.

Perus-Wing Commander II sisältää rutkasti uutta, tilanteen mukaan vaihtelevaa musiikkia, mutta mikä tärkeintä se myös puhuu, valitettavasti vain alkudemon verran (puhetta saa vain Soundblasterilla). WC Speech Packilla sitten siipimiesten ja kilrathien kommentitkin tulevat kaiuttimista, kuten myös alkudemon loput puheet ja pari välidemoa. Mikäli raha ja laitekapasiteetti riittää, kannattaa myös Speech Pack hankkia.

TINSTAFL-periaate

Heinleinin kuuluista laki:"There is no such thing as free lunch" (Ei ole olemassa ilmaista lounasta.) pitää erikoisen hyvin paikkansa, sillä WC II viis veisaa kevyemmän tason PC-koneista. Maksimaaliseen tyydytykseen vaaditaan laitekokoonpanoksi DOS 5.0:lla varustettu nopsa 386/486, josta VGA-näytön lisäksi löytyy Rolandin äänikortti musiikkia ja efektejä varten ja Soundblaster-äänikortti puhetta varten. Kiintolevy menettää 15 megatavua tilastaan tai puhepaketin kanssa hulppeat 21 megaa. Tämän jälkeen kateudesta vihreitä naapurinpoikia tosin saakin kottikärryillä dumpata takapihan kompostiin.

Minimikokoonpano vaatii vähintääkin tavallista vauhdikkaamman 286:n, mutta siitäkin on syytä löytyä pari megaa ylimääräistä muistia.

Wing Commander II: The Vengeance Of Kilrathi on kuin orava. Se nappaa pelaajaa kiinni, puree hampaansa yhteen eikä suostu päästämään irti ennen kuin kilrathien Enigma-sketorin päämaja on paloina. Mikäli rahkeet kestävät, ei Wing Commander II:n ostolta ole mitään perusteltua syytä välttyä. Ensimmäisen lisätehtäväpaketinkin pitäisi tulla jo tämän vuoden puolella.

Pakolla itseni rutkuttamiseen pakottaen saan kuitenkin todettua, että kohtalainenkin pilotti saa pelin läpi muutamassa päivässä eikä WC2 pelillisesti ole mikän jättiloikka eteenpäin ykkösestä.

Nnirvi

Testattu	PC 386/VGA/ÆMDNMØ
Grafiikka	98
Äänet (SB)	95
Pelattavuus	95
Vetovoima	98

98

Wing Commander – Secret Missions 2: Crusade

PC
Origin

Iskutukialus TCS Tiger's Clawn juuri ja juuri selviydyttyä operaatio Thor's Hammerista (edellinen Secret Missions) on päämaja antanut alukselle diplomaattitehtävän. Sen tulee saattaa muutama laivalastillinen poliitikkoja konfederaation uusimpien liittolaisten vieraiksi vahvistamaan sopimuksia, samalla olisi kovia kokeneen miehistönkin tarkoitus päästä muutaman päivän rantalomalle.

Ikävä kyllä kilrathien soturikultin joka vuosi eri paikassa pidettävä seremonia sattuu juuri kyseisten liittolaisten planeetalle. Pitkin rintamaa kilrathien laivastot vetäytyvät ja suuntaavat planeetalle. Juhlan edellytyksenä tietysti on, ettei paikalla ole vääräuskoisia, ja kun näiden liittolaisten teknologia on vielä siellä kivikauden tienoilla siirtyy rantaloma hamaan tulevaisuuteen.

Origin on ylittänyt itsensä. Crusade on muutakin kuin "vain" 16 uutta tehtävää. Kilrathi-pilottien tekoälyä on parannettu huimasti, ja varsinkin keisarin Drakhai-eliittikaartin aluksista saa uskomattoman kovan vastuksen.

Kilrathit ovat saaneet kaksi uutta alustyyppiä: Snakeir-luokan lentotukialuksia ja Hhriss-luokan hävittäjiä, jotka tuntuvat yhtä ketteriltä kuin Salthit, mutta on aseistettu neljällä massdriver-tykillä lasereiden ja neutronitykkien lisäksi, ja joilla tuntuu olevan panssareita vaikka muille jakaa. Lisäksi vanha kunnon savikiekko Dralthi on saanut paremmat suojat ja varustettu massdrivereillä. Myöskin ohjusten tehoa on parannettu ja yksikin sellainen riittää pyyhkäisemään suojat jopa Raptorista. Toinen voi jo koitua kohtaloksi. Tämän lisäksi viholliset ovat oppineet väistelemään ja varsinkin Drakhaisoturien lentämiin Hhriss-hävittäjiin tuntuu aluksi olevan mahdotonta osua tykeillä tai ohjuksilla.

Pelin alkuvaiheissa ryhmä Kilrathi-loikkareita lahjoittaa konfederaation käyttöön parikymmentä Dralthi Mk2:sta, ja sellaisella pelaajakin pääsee lentämään muutaman tehtävän. Tämä on varsin mielenkiintoista, sillä niillä on mahdollista hiipiä vastaantulevien Kilrathi-alusten taakse ja tuhota yksi ennen kuin muut huomaavat, että jokin on vialla.

Messissä tutuksi tullutta porukkaa kaatuu taisteluissa kuin heinää pelaajan voimatta mitenkään vaikuttaa asiaan. Mutta onneksi Tiger's Clawn sisaralukselta lähetetään pari hyyppää täydennysmiehistöksi.

Transfer-ohjelma toimii tietysti tässäkin ja omat pudotustilastoni nousevat jo sinne viiden sadan pintaan (häpeä Richthofen). Jos pelaaja kunnostautuu oikein viimeisen päälle antaa päällikkö lupauksen ylentää hänet kalifiksi kalifin paikalle, eli aluksen hävittäjälentueen komentajaksi eversti Halcyonin tilalle, joka saa ylennyksen taktiikkaosastoon.

Mitäpä tässä muuta, Pakko-ostos, mutta senhän Wing Commander -veteraanit tietävät muutenkin.

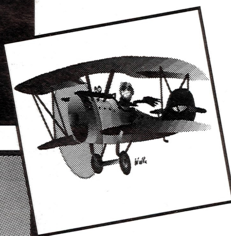
Mikko Rintasaari

Testattu PC

SECRET MISSIONS II VAATII ALKUPERÄISEN WING COMMANDERIN EIKÄ PYÖRI YKSINÄÄN.

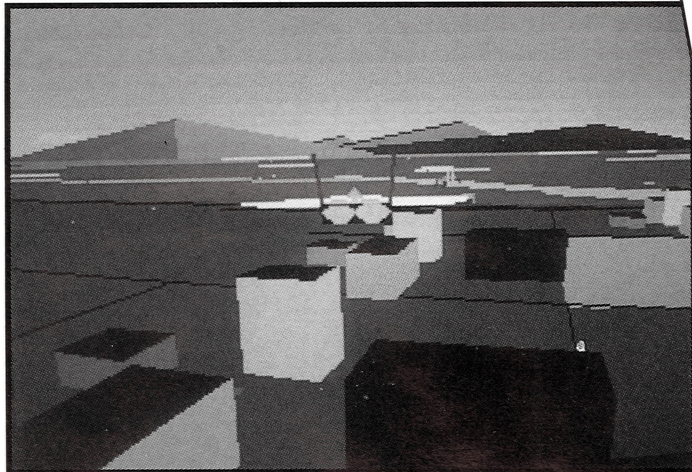
85

Lentosimulaattorit



F-15 Strike Eagle II

Amiga, ST, PC
Microprose



PC:n käyttäjiä kiukusta punaisena kyräilevien Amigistien on pakko sopeutua siihen, että Microprose kyhää muiden koneiden versiot leppoisaan tahtiin. VGA-grafiikallaan hätkäyttäneestä simusta on vihdoin värkätty pätevä näköispainos, jonka ainoa merkittävä ero on utuisen horisontin käyttäminen vain ulkonäkymissä.

Kalvavat epäilyt 3D-grafiikan sulavuudesta katoavat kotkan suihkiessa sineen. Nykiminen on pahimmillaankin siedettävissä rajoissa, vaikka ilmaliikenne on vilkasta ja maisemassa ei todellakaan ole parilla viivalla ja pyramidilla koristeltua nurmikkoa. Sen sijaan äänitehosteet latistavat ensivaikutelmaa, sillä ne eivät ole yhtään PC:n Ad-Libin rutinoita kummoisempia.

Pelin runkona on yksinäinen operointi kuudella sotanäyttämöllä roiskien Maverickeja maamaaleihin sekä läiskien vihollliskoneiden kattavaa valikoimaa Sidewindereilla ja pitkän kantaman AMRAAM-ohjuksilla. Kotkalla voi lennellä jopa Suomen yli operoitaessa Murmanskin alueelle. Valitettavasti Persianlahdelle ei ole lisätty Aavikkomyskyyn viittavia skenaarioita. Olivathan F-15 Eaglet siellä miltei pääroolissa. Oppaan johdannossa selitellään, että Irakin roolia ei ole päivitetty, koska tapahtumat ovat "liian läheisiä". (Toim.huom: itse asiassa Microprose on julkaissut "Operation Desert Storm"-täydennyslevykkeen, joten se liiasta läheisyydestä.)

Toimintovalikoiman tinkimätön ylellisyys tarjoaa Proselle vakiot ulkonäkymät, simun nopeuden ja yksityiskohtien säädön ynnä muut. Mukavana bonuksena on autopilotti, joka kerrankin hallitsee laskeutumisen. Ainakin melkein, sillä joskus kone töksäytetään pellolle pari kilometriä ennen kiitorataa. Neljästä vaikeusasteesta kukin löytää mieleisensä, joskin ässätasolla ei ehdi tehdä juuri muuta kuin väistellä hillitöntä ohjusryppyä pölläytellen ilmaan metallisilppua ja flareja.

F-15 on näyttävä ja monipuolinen, pitemmän päälle ehkä yksitotinen, mutta ehdottomasti Amigan simujen parhaimmistoa.

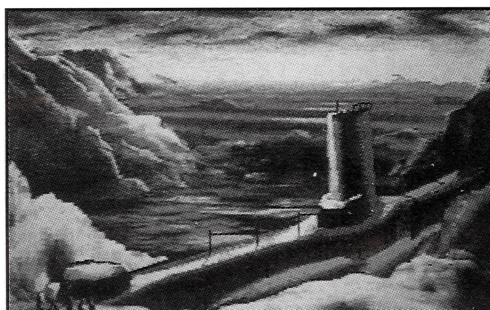
Jukka Tapanimäki

Testattu	Amiga
Grafiikka	90
Äänet	70
Pelattavuus	89
Vetovoima	92

92

MIG-29 Fulcrum

Amiga, ST, PC
Domark



Kolikkokonekäännöksistään tunnetuin Domark päätti kokeilla siipiään lentosimulaattoreiden parissa. Kohteena on Neuvostoliiton huippuhävittäjiin kuuluva Mig-29 Fulcrum, jonka kyky selvitä länsimaisista kollegoistaan melkein ratkesi Persianlahdella, paitsi että Hussein hannasi. Päällisin puolin Domark on onnistunut tekemään kelpo paketin. Löytyy paksuhko manuaali, Mig-29-kuvakirja ja vielä julistekin.

MIG-29:n suurin vika on se, että siitä ei löydy mitään uutta. Pelaaja lentää ypöyksin ja ruikkii maa- sekä ilmamaaleja ohjuksilla normien mukaisessa yksinkertaisessa pyramidejä pöytälevyllä -maailmassa. Kyllä pitäisi nykysimun jo sisältää vähintään siipimies, yksityiskohtainen maastografiikka ja vielä dynaaminen kampanja, jos suinkin mahdollista.

Grafiikan yksinkertaisuuden huomioon ottaen Amiga-versiota haittaa yllättävän laiska ruudunpäivitys. Kone pystyy huomattavasti parempaankin. Myös äänipuoli on pikkaisen vaisu.

PC-version nopeus riippuu tietysti koneesta (AT on jo aivan riittävän nopsa), mutta ylimääräistä plussaa ropisee vaihtoehtoisesta lentomallista. Normaalin yksinkertaisen lentämisen sijasta voi valita moodin, jossa koneen jokaisen pinnan vaikutus otetaan huomioon. Sen seurauksena Mig lentää realistisesti, eli jo koneen ilmassa pitäminen on saavutus.

Kaiken kaikkiaan Mig 29 Fulcrum tarjoaa standardipelaajalle sen verran vähän, että suositus koskee vain lentosimuhin täysin rakastuneita.

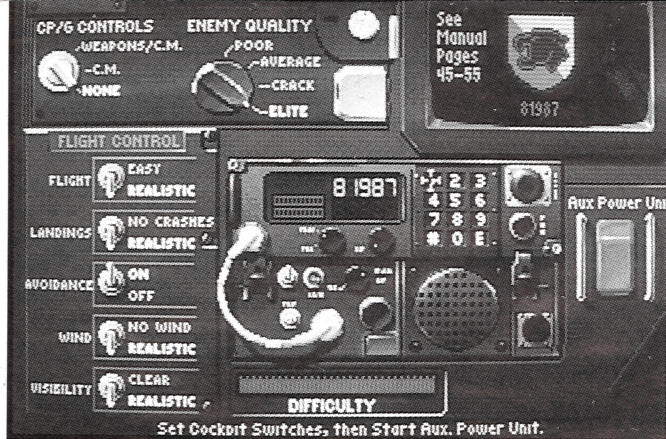
Nnirvi

Testattu	PC 386 VGA
Grafiikka	76
Äänet (Adlib)	75
Pelattavuus	84
Vetovoima	83

81

Testattu	Amiga
Grafiikka	75
Äänet	75
Pelattavuus	79
Vetovoima	79

79



Gunship 2000

PC (Amiga, ST tulossa)
Microprose

Kun simuloitavat kohteet alkavat pikku hiljaa loppua, on MicroProse alkanut tehdä vanhoja hittipelejään uusiksi. F-15 Strike Eagle, Silent Service ja F-117 on jo käsitelty Nyt on vuorossa Gunship ja lentävä asevarasto, Apache AH-64.

Gunshipiä pelanneet tuntevat olonsa varmasti kotoisaksi tässä uudessa variaatiossa. Homman ideahan on yksinkertaisesti värväytyä helikopterilentäjäksi, näyttää taitonsa harjoitusmaastossa ja siirtyä suorittamaan taistelulentoja ympäri maailmaa. Tehtävien menestyksekäs läpivieminen tuo tullessaan ylennyksiä, jotka puolestaan lisäävät vastuuta pelaajan harteille. Ensimmäiset tehtävät lennetään yksin, mutta myöhemmin pelaajasta tehdään kokonaisen helikopterilentueen komentaja, jolloin peli saa aivan uutta taktista syvyyttä. Viiden kopterin laivueen saa vielä jaettua kahtia ja voi valtuuttaa tietokoneen kontrolloiman pilotin johtamaan pienempää laivuetta.

GS 2000:ssa voi lentää usealla erilaisella helikopterilla. Gunshipeja on kolme erilaista: Apache AH-64, Longbow Apache ja Apachen kevyempi versio, Super Cobra. Miehistön pelastustehtäviä varten on tarjolla Blackhawk, tiedustelutehtäviin Kiova ja Defender. Longbow Apachea pääsee lentämään vasta kapteenina, kuten kokeellista Comancheakin. Comanche on jo esiintynyt Electronic Artsin helikopterisimulaatiossa nimellä LHX (Light Helicopter eXperimental). Comanchestakin löytyy kaksi eri variaatiota, toinen on kevyt ja erittäin nopea (tiedustelutehtäviin), ja toinen on raskaalla aseistuksella varustettu Gunship-versio.

MicroProsen 3-D-maailma soljuu mukavasti jo 286-tason PC:ssä, etenkin jos ottaa pois päältä himmennetyn horisontin, puut, lehmät ja muut simulaation kannalta tarpeettomat pikkuasiat. Nopeassa PC:ssä grafiikan yksityiskohdat luovat tähän mennessä täydellisimmän tietokoneen sisäisen keinotekoisen universumin. Sadistit voivat huvitella posauttamalla lehmän tuhannen palasiksi konetykillä. Itse sain suurta nautintoa yllättämällä rekkasaattueen erittäin kapeassa solassa, jossa ei ollut pienintäkään varaa virheliikkeisiin. Maaston toteutukseen on uhrattu paljon aikaa, ja se näkyy. Maasto kumpuilee realistisesti ja aloittelijat törsäävät ensimmäinen pelituntinsa tuhoamalla miljoonien dollareiden edestä helikoptereita mäennyppylöihin ja puihin.

Oikeassa Apachessa on sisällä kaksi ihmistä. Pilotti pitää kopterin ilmassa, kun taas takana istuva hoitaa asejärjestelmät ja vastatoimenpiteet (chaff/flare jne.). GS 2000:ssa pelaaja voi antaa tietokoneen hommaksi takamiehen tehtävät, tai vaihtoehtoisesti hoitaa kaiken itse. Jälkimmäistä vaihtoehtoa en kuitenkaan suosittele ennen kuin lentotunteja alkaa olla kaksinumeroinen määrä.

Lentomalleja löytyy kaksi: helpossa mallissa kopterin ohjaaminen on melkein lastenleikkiä, sillä tietokone huolehtii osaltaan siitä, että kopteri lentää koko ajan säädetyllä korkeudella maanpinnasta. Realistinen malli on tietenkin se, millä pitäisi lentää alusta asti, mutta täytyy myöntää, että minusta ei ainakaan tule koskaan oikeaa helikopterilentäjää; sen verran useita savuavia kopterinromuja jäi maastoon realistisella mallilla lennettäessä.

Tehtävien välisistä näytöistä löytyy yllättävän paljon todella korkeatasoista animaatiota. Joystick ja näppäinohjaus toimivat mainiosti, mutta hiirellä ei voi tehdä mitään, mikä jäi hieman harmittamaan. MicroProsen tyyliin käsikirja on jälleen mahtava tietopaketti ja toimintonäppäimiä löytyy huimat määrät. Testiversiossa oli harmittava bugi: määrättyäni karttanäytöstä seuraavan lentokohteen, annoin autopilotille ohjaimet ja kytkin nopeutetun ajan päälle. Normaalilla ajalla lennettäessä autopilotti ylittää eteen tulevat vuoret tyylikkäästi, mutta kuinka ollakaan, nopeutetulla ajalla autopilotti kietoi kopterin ensimmäisen vuorenrinteen koristeeksi. MicroProse on tietoinen bugista, ja on varmaankin korjannut sen jo myynnissä oleviin versioihin. (Testipelini versionumero on 469.02)

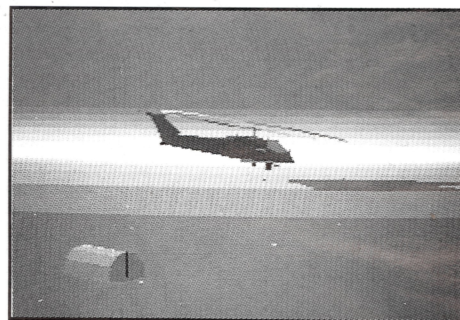
Kaiken kaikkiaan Gunship 2000 on kevyesti paras tällä hetkellä myynnissä olevista helikopterisimulaatioista. Tehtävien vaikeutuminen, vastuun lisääntyminen ja erilaiset helikopterit tarjoavat roppakaupalla pelattavaa, eikä mielenkiinto lopu kesken. Pakko-ostos.

Petri Teittinen

Testattu	PC 386 VGA
Grafiikka	94
Äänet	89
Pelattavuus	94
Vetovoima	96

95

Thunderhawk



Amiga, ST
Core Design ltd

Vaihtelevalla menestyksellä vaihtelevia pelejä koodannut Core repäisee Myskyhaukassa näytölle vaihteeksi vektorigraafisen helikopterisimulaation. Brittityyliin pelin tärkein seikka on nopeus, vaikka se merkitsisi maiseman koostumista lähinnä pisteistä ja parista pyramidista.

Peli sisältää eri puolille maailmaa sijoittuvat kuusi kampanjaa, jotka esitellään tyylikkäästi valkokankaalle heijastettuina filminpätkinä. Tehtävänä on muun muassa ydinrektorin räjäyttäminen, jotta neuvostoliittolainen tiedemies voisi loikata länteen kaaoksen keskellä, öljylautan suojelua Lähi-idässä, sekä tiedustele ja tuhoa -tyylinen tehtävä, jossa tutkitaan miksi yhteys katosi biologisia aseita tutkivaan laitokseen ja mitä ihmettä neuvostoliittolaiset ovat alueella hääräämässä. Käytännössä tehtävissä lennetään vähän aikaa pistemaisemassa, otetaan pistemäinen kohde tähtäimeen ja annetaan paukkua. Sinänsä tyylikkäät yksityiskohdat ovat harvassa. Autenttisin tunnelma on yölennoilla, joissa fosforinhohtoinen maisema vilisee valojuova-ammuksia.

Kopterin ohjaus sujuu hiirellä, joka onkin passeli vastine analogiselle joystickille. Hiirtä on sovellettu oivaltavasti myös aseiden käyttöön, sillä oikeanpuoleisella hiirennappulalla vaihdetaan järjestelmää, vasemmalla ammutaan.

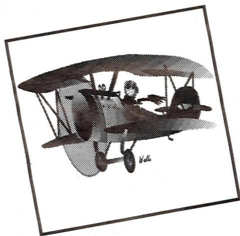
Helppoja tehtävät eivät ole, sillä tulitus on äkäistä sekä maasta että ilmasta. Ohi vilahtelevat viholliskoneetkin syytävät peräänsä sen verran tiuhasti silppua ja flareja, että ohjusvarasto ei pitkälle riitä. Siipien katveeseen on valittavana neljätoista järjestelmää, kuten tutkaohjattuja, tutkasäteilyyn hakeutuvia ja infrapunalla ohjattavia ohjuksia.

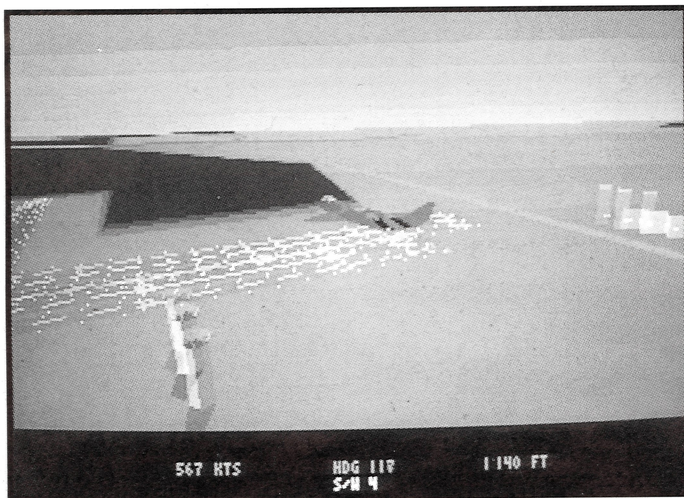
Thunderhawk on kepeähkö simu, jota pelaa mielikseen jo pelkästään poikkeuksellisen sujuvuuden vuoksi. Sisällöltään se ei juuri eroa massasta.

Jukka Tapanimäki

Testattu	Amiga
Grafiikka	87
Äänet	77
Pelattavuus	80
Vetovoima	85

88





Jetfighter II

PC
Velocity/U.S.Gold

Electronic Artsin F/A-18 Interceptor sai uutta puhtia PC-inkarnaatiossaan nimellä Jetfighter. Ohjelmoija Bob Dinnerman alkoi saman tien kyhätä jatko-osaa. Viimeisetkin mielikuvituksen pisarat rutistaen hän nimesi sen Jetfighter II:ksi.

JF II on yhdistetty lentosimulaattori ja seikkailupeli. Taustana pelin 150 tehtävälle on erittäin teennäinen tarina siitä, miten kommunistiterroristit ovat vallanneet Kalifornian. Parhaimmillaankin todella epätodennäköinen tapahtuma, mutta näin simulaatio saatiin sijoitettua amerikkalaisille tuttuun maisemaan.

Peliä voi pelata joko seikkailuna, jolloin edellisen tehtävän menestys vaikuttaa joukkojen moraaliin ja koko sodan kulkuun, vaikuttaen myös seuraavaan tehtävään, tai lentosimulaattorina, jolloin voi valita suoraan jonkin 150 tehtävästä. Pelistä löytyy myös Free Flight -moodi, jonka avulla voi harjoitella lentämistä ja laskeutumista.

Pelaajalla on käytettävissään F/A-18 Hornet, F-16 Falcon, F-14 Tomcat ja F-23, joka perustuu Northropin Yhdysvaltain ilmavoimille tekemään tarjoukseen Stealth-hävittäjästä. Tarjouskisanhan voitti sitten F-117A, mutta manuaali kehuu F-23:n ylivoimaisuutta joka suhteessa. Kone on halvempi, nopeampi, sillä voi jopa tehdä monimutkaisia manöövereja, mihin F-177A ei pysty. Ilmeisesti F-117A heijastaa kuitenkin vähemmän tutka-aaltoja, mikä ratkaisi kilpailun sen eduksi. (F-23 lienee tarkoitettu korvaamaan laivaston 6E Intruderit-toim.huom)

Kaikki jotka ovat joskus kokeilleet taitojaan lentosimulaattoreilla, tietävät ettei nykyisissä lentosimuissa ole paljonkaan eroja. Niin on JF II:nkin laita. Kunhan olet oppinut nappuloiden toiminnot, voitkin jo singahtaa taivaan sineen varmana siitä, ettei lentäminen eroa mitenkään F-19 Stealth Fighterillä tai F-16 Falconilla lentämisestä. JF II:lla lentäminen on erittäin helppoa, eikä ylenpalttista realismia ole ulotettu ilmassa pysymiseen asti.

Realismi työntyy vastapainoksi esiin siinä vaiheessa, kun kone pitäisi saada yhtenä kappaleena takaisin lentotukialukselle. Siinä missä MicroProsen F-19 SF:ssa koneen sai tukialuksen kannelle vaikka sivusuunnasta (tai oikeastaan taitava lentäjä olisi tipauttanut F-19:n vaikka postimerkille), on JF II:n laskeutuminen monimutkainen, hermojarepivä operaatio, jota olisi mielellään saanut helpottaa. Käsikirja mainitsee oikean tukialuslaskeutumisen olevan yksi vaikeimpia tehtäviä maailmassa, ja kymmenien laskeutumisyritysten jälkeen alan kyllä uskoa Dinnermania. VLS/ILS-instrumentti on tässä pelissä mukana muutenkin kuin silmänlumeena.

Lähes ainoa asia, missä eri simulaattoreiden paremmuuksia voi ratkoa, on graafinen toteutus. JF II tarjoaa VGA-näytöllä erittäin kauniin 256-värisen himmennetyn horisontin, aukeavat laskuvarjot, liikkuvat laskutelineet, animoidut räjähdykset ja valonlähteen mukaan varjostetut esineet. Kaikesta tästä huolimatta näytön päivitys on aivan tarpeeksi ripeää, kunhan pöydältä löytyy vähintään 286-prosessorilla varustettu kone. Äänipuolella PC:n kaiuttimesta ei kuulu paljon mitään, muutamaa varoituspiippausta lukuunottamatta. AdLibille löytyy tuki, muttei millekään muulle.

Teknisestä kehityksestään huolimatta JF II jää jotenkin kuivaksi kokemukseksi, jopa niin häiritsevästi, että luonnehtivaksi sanaksi mieleen nousee tylsä. On toki hienoa katsella upeata grafiikkaa lennettäessä kolminkertaisella äänennopeudella 50 metrin korkeudessa pilvenpiirtäjien välistä, mutta se ei takuulla pidä yllä kiinnostusta. Ei siis mitään ihmeellistä uutta sinitaivaan alla, paremman puutteessa odotelkaa vaikka Electronic Artsin Birds Of Preytä.

Petri Teittinen

Testattu	386/VGA
Grafiikka	93
Äänet	74
Pelattavuus	86
Vetovoima	78



Chuck Yeagers Air Combat

PC
Electronic Arts

Kuuluisa koelentäjä Chuck Yeager on jo ikuisuus sitten lainannut nimensä lentosimulaattoriin. Chuck Yeagers Flight Trainerissa lenneltiinkin mitä mielenkiintoisimpia koneita, mutta yhdellä järkyttävällä puutteella: ilman aseita. Nyt tämä puute vihdoinkin korjaantuu.

CYCT jakautuu kolmeen aikavyöhykkeeseen: toiseen maailmansotaan, Korean sotaan ja Vietnamin sotaan. Koneita löytyy leegio, mutta pelaajan ohjastettavissa ovat vain seuraavat: P-51 Mustang/Focke-Wulf

PC
Dynamix

Ehdin jo luulla Microprosen Knights Of The Skyta ylittämättömäksi Ensimmäisen Maailmansodan lentosimuksi, kun sain eteeni Red Baronin. Alkuoletuksena oli Blue Maxin tasoinen "ihan kiva peli", mutta pakkauksesta paljastuikin mestariteos, joka pyyhkii jalkansa muihin WWI-peleihin.

Ettäkö millä eväillä? Ensiksikin Red Baronissa on 28 konemallia, mikä on kahdeksan enemmän kuin KOTS:ssa. Toiseksi Red Baronissa voi vapaasti rellestää myös sakujen puolella tekemässä Verisestä Huhtikuusta nimensä veroista. Ja kolmanneksi Red Baronissa ei lennetä yksin vaan muodostelmissa, joihin voi kuulua neljä konetta.

Koirankoppiin ja mielikuvitukseen ei tarvitse tyytyä, sillä pelialueena on viiteen osaan jaettu autenttinen sotatanner Lontoon, Pariisin ja Saksan rajaamassa kolmiossa. Tapahtumien etenemistavassa Red Baron ja KOTS ovat hyvin lähellä toisiaan. Kummassakin kalusto vaihtuu ajan kuluessa, pelaaja siirtyy joukko-osastosta toiseen, länsirintamalta kuuluu uutta ja silloin tällöin vastapuolen ässä lähettää henkilökohtaisen haasteen. Epäilyt pelitalojen välisestä vakoilusta vahvistuivat jälleen.

Suurin ero pelissä on taivaalla harjoitettava tiivis yhteistoiminta. Aluksi roikutaan siipimiehenä muiden mukana, mutta ylennysten myötä saadaan yhä usemmin ryhmä johdettavaksi. Muut koneet sivät ole suinkaan koristeena, vaan joskus ärsyttävänkin tehokkaita. Saksalaisten puolella uraa luova voi saada pestin jopa itsensä Punaisen Paronin laivueeseen.

Blue Maxin ylijäykkiin ja KOTS:n yliherkkiin Ressuntappajiin verrattuna koneissa on tukevampi tuntuma ja kaksintaistelut ovat juuri sellaisia kuin pitääkin: pitkiä ja piinallisia ajojahteja adrenaliinin kohistessa suonissa. Filosofointia realismin ja pelattavuuden suhteesta ei tarvita, koska säätövaraa

190, F-86 Sabre/MIG-15 ja Phantom F4/MIG-21. Jokaisessa sodassa on parikymmentä tehtävää jommankumman koneilla.

Mielenkiintoisinta on mahdollisuus luoda itse tehtäviä ja sekoittaa niihin mitä koneita hyvänsä. Pystyykö FW-190 pudottamaan B-52 -pommikoneita? Saako se niitä edes kiinni? Olisiko Phantomilla voinut jyrätä Kolmannen valtakunnan? Nämä ja monta muuta samantyyppistä kysymystä selviävät pikku räpläyksellä.

Chuck itse jakaa ennen lentoa taktisia neuvoja ja lennon aikana myös, tosin niin hyvin digitoituna, että Adlibinkin kautta luulin kissan taas kiusaavan äänilevyjäni. Ohjelman eräänlainen koulutusluonne näkyy siinäkin, että mukana on videonauhuri, jolla saa käytyä läpi lentäjänuransa



tähtihetket ja tallennettua ne kavereidenkin kiusaksi.

Jokainen Stormovikin tai LHX:n vääntäjä kokee kumman Deja Vu -ilmiön pelin suhteen. Sama tyyppi on nähtävästi taas kaivellut rutiini- ja grafiikkavarastoaan. Eivätpä nuo vektorivititykset Red Baronin "niititkin voi laskea"-realismin jälkeen niinkään säväytä, mutta bonuksena hentoisempikin mylly jaksaa ohjelmaa pyörittää.

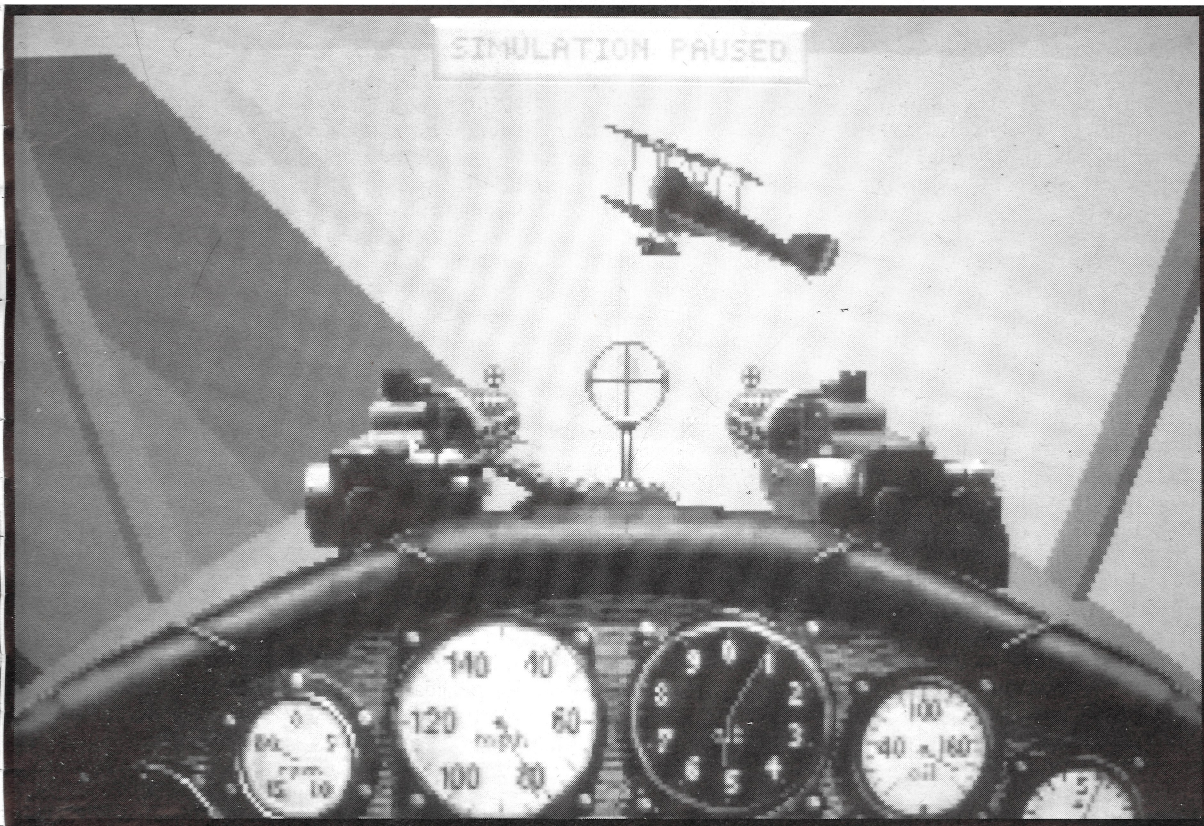
Suurin puute Chuck Yeagers Combat Trainerissa on se, että pelaaja lentelee edelleenkin yksin. Periaatteessa CYCT tarjoaa samaa kuin leegio muitakin simuja, eri koneilla vain. Pilkkuja hipovasta realismista on tingitty sen verran, että vähemmänkin lentosimuilla leikkinyt pysyy ilmassa.

Nnirvi

Testattu	PC 386/VGA
Grafiikka	82
Äänet	82
Pelattavuus	88
Vetovoima	80

85

Red Baron



taistelun aikana suurin osa maastosta jätetään piirtämättä.

Kun soppaan vielä lisätään Ad-libin jytisevän realistiset äänitehosteet, niin luulin jo näkeväni päiväunta. Esimerkiksi moottorissa on konetyypistä riippuva, kierrosluvun mukaan aidosti muuttuva ääni ja luotisateen kirvoittamat metalliset kalahdukset kuulostavat niin ilkeiltä, että ruumiinosat alkavat irtoilla silkasta myötäelämisestä. Erilliset selkääntaputtelut ansaitsee mainio opaskirja, josta runsaan tiedon ohella löytyy muun muassa värikuvia eri konemalleista.

Jos Knights Of The Sky on fantastinen, niin Red Baron on, tuota - ylisanat uhkaavat loppua - Wing Commander sijoitettuna Ensimmäiseen Maailmansotaan. Eiköhän siinä ollut tarpeeksi ylistystä.

Jukka Tapanimäki

on reilusti. Ylimääräistä jännitystä saa lisäämällä esimerkiksi epävakaiset sääolot, auringon häikäisyn, moottorin jäätymisen talvella ja expert-tasolla siivetkin saattavat lerpahtaa kovakouraisessa käsittelyssä.

Mukana on samantapainen nauhoitustoiminto kuin Their Finest Hourissa sillä erotuksella, että lennon voi tallentaa alusta loppuun. Nauhoitusta katsellessa voi tietysti vapaasti kierrellä, vaihdella ja väännellä kuvakulmaa. Ikimuistoisista lennoistaan voi myös editoida näyttäviä minielokuvia. Voisi luetella sivun mitalta hienovaraisempia oivalluksia, kuten että näyttö häilähtelee verenpunaisena haavoittumisen jälkeen, maisema hämärtyy auringon mentyä pilveen, konekiväärin panosvyö nykähtelee laukausten tahdissa, ja niin poispäin.

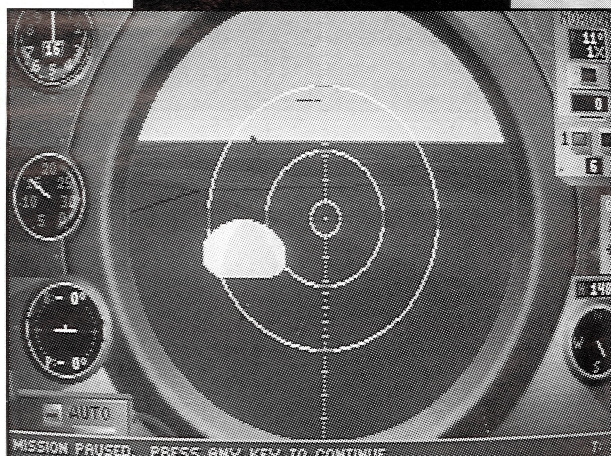
Jenkkipelien suuntaus näyttää olevan se, että ne tehdään VGA:lle ja EGA:ta tuetaan jos viitsitään. Ainakin tämä versio käytti ainoastaan VGA-grafiikkaa. Ulkoasu onkin kauttaaltaan herkistävän kaunis, varsinkin koneiden linjojen ikuistamisessa on heittäytytty vallan yltiöpäiseksi. Vai mitä sanotte siitä, että läheltä erottaa pyörien kumit. Se alkaa olla liikaa jopa 386-koneelle. Grafiikkaa on tosin yksinkertaistettu siten, että

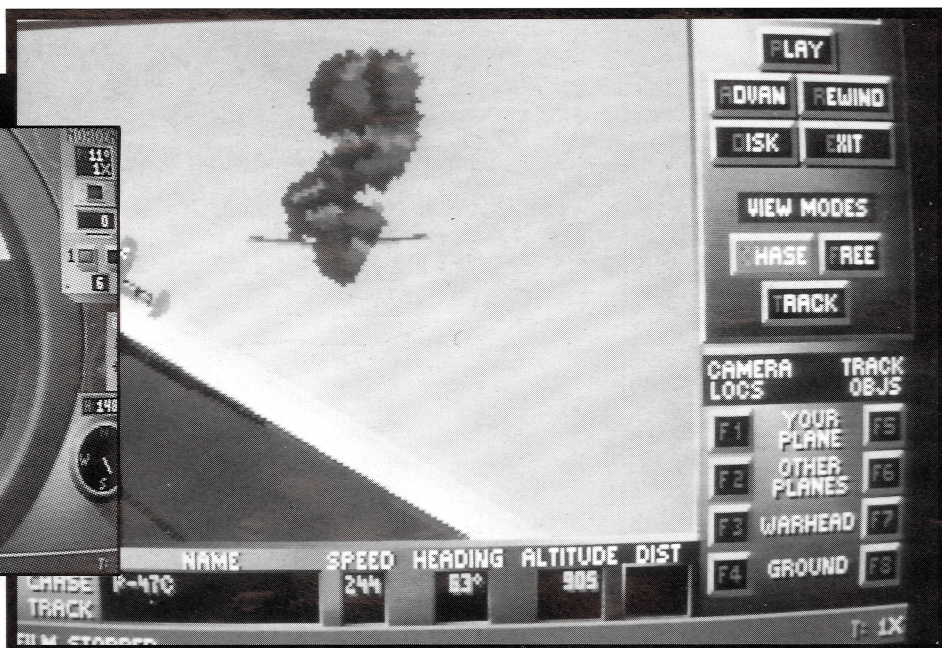
Testattu	PC 386/VGA
Grafiikka	93
Äänet(Ad-Lib)	90
Pelattavuus	94
Vetovoima	95

96



Secret Weapons Of Luftwaffe





PC (Amiga tulossa)
Lucasfilm

Rosvoja kello kymmenessä! Käännän .50 kaliiberin raskaat konekiväärini oikeaan suuntaan, mutta mitä hemmettiä? Mitä nuo olivat? Kaksi lepakon näköistä vehjettä sujahtaa ohi ennen kuin ehdin edes painaa liipasinta, ja vieressä luutnantti Knightloren B-17 hajoaa silpuksi. Seuraavalla kierroksella toinen ihmekone repeää kappaleiksi keskellä viiden pommittajan lyijymyrskyä, mutta kapteeni kertoo, että nelosmoottori on sökö, oikea päätankki vuotaa ja taka-ampuja on kuollut. Enterprisellä ei ole kuitenkaan muuta mahdollisuutta kuin painaa kohti Berliiniä, sillä yksinäinen pommikone on kuollut pommikone.

Vihdoinkin! Secret Weaponsia on jokainen Battle Of Britainin veteraani odottanut innosta täristen, ja SWOTL lunastaa lupaukset.

Ameriikan ihmeet

Amerikkalaiskoneista on lennettävänä hävittäjät P-47 Thunderbolt (C ja D-versiot), P-51 Mustang (B, C ja D -versiot) sekä raskas pommikone B-17 Flying Fortress (F ja G).

B-17 onkin ainoa varsinainen pommikone tässä pelissä, saksalaiset kun eivät hirveästi sodan loppuvaiheissa pommitelleet. B-17:n aseistuksena on kymmenisen .50 kaliiberin raskasta konekivääriä kahdeksassa paikassa. Jokaisella paikalla on muuten oma grafiikkansa. Kun pommittajat lentävät vähintään kolmen koneen tiiviissä muodostelmassa, niin kyllä on hauskaa lentää saksalaishävittäjällä suoraan tulimyrskyyn. BO-Bissa perunapeltoja myllänneet ilahtuvat varmaan B-17:n Norden-pommitähtäimestä, jolla saa pommit varsin hyvin sinne minne ne kuuluvatkin, jopa 23 tuhannen metrin korkeudesta.

Amerikkalaisten tehtävät koostuvat pääasiassa matalahyökkäyksistä, saattokeikoista ja pommituslennoista.

Saksan salat

Kuten nimikin kertoo, pelin varsinainen suola ovat saksalaiset koneet. Tuttuja lienevät Me-109G- ja FW-190-propellikoneet, vähemmän tuttuja suihku- ja rakettikoneet.

Me-163 Komet on pikkuinen rakettikone, jonka erikoisuuksiin kuuluu tiputettava laskuteline ja vaivainen 4 - 8 minuutin polttoaine, jonka jälkeen kone on liitokone. Me-262 sen sijaan oli tappavan tehokas ja olisi voinut vaikuttaa sodan loppuun, mikäli se olisi saatu aikaisemmin käyttöön, ja jos Hitler olisi pitänyt hyvät ideansa ominaan. Gotha Go-229 -hävittäjäpommittaja ei koskaan lentänyt taistelulentoja. Tämä lentävä siipi olisi muuten ollut maailman ensimmäinen stealthkone.

Pääasiallinen ongelma saksalaisissa koneissa on niiden nopeus. Reagointiaika pumpata lyijyä pommikoneeseen on parin sekunnin luokkaa, ja toiseksi suihkukoneet menevät tosi herkästi rikki. Aidossa elämässä muun muassa yksi Me-163:n lentäjä kirjaimellisesti suli penkkiinsä, kun polttoaineputket repesivät ja suihkuttivat nesteet pilotin päälle.

Saksalaiskoneissa on varsin mielenkiintoista aseistusta, kuten raketteja, ilmasta-ilmaan-pommeja ja todella uskomaton ylöspäin laukeva raketti, jonka laukaisee pommikoneen varjo. Saksalaiset lentäjät tekevät matalahyökkäyksiä, mutta pääasiassa yrittävät tiputtaa pommikoneita.

Toteutunut unelma

Teknisesti Secret Weapons Of The Luftwaffe on varsinaista mannaa taivaasta. Graafisesti parannukset koostuvat yksityiskohtaisemmasta maastosta ja erinomaisesti hyödynnetystä 256-värisestä VGA-grafiikasta (tosin EGA on ihan OK). Voin vaikka vannoa, että tekoälyä on kohennettu reilusti, sillä 12 konetta risalla 110:lla tiputtaneena SWOTL:n pudotuslistani ovat paljon lyhyempiä ja niidenkin eteen saa tehdä töitä. Myös pommikoneen automaattiampujat jopa onnistuvat tiputtamaan viholliskoneita eivätkä vain haaskaa ammuksia. Kovia lentäjäpoikia ilahduttanee edistynyt lentomoodi, jolloin peräsintä ohjataan erikseen ja koneiden ominaisuudet, kuten maksimisyöksynopeus ovat realistiset.

Battle Of Britainissa koneen vahingoittuminen kostautui vain heikompina lento-ominaisuuksina. Nyt on elämä kovempaa. Osuman saanut moottori saattaa alkaa roiskia öljyä ja kun öljy loppuu, alkaa motti savuta. Sokkolento keskellä Saksaa on mielenkiintoinen, joskin usein kohtalokas kokemus.

Pommikoneen moottorien vahingoittuminen tai ylenmääräinen revittely kostautuu ylikuumenemisena, savuamisena ja palamaan syttymisenä. B-17 pystyy teoriassa lentämään yhdelläkin moottorilla (niitä on neljä), mutta vahingoittuneen koneen kotiin keinottelu vaatii taitoa ja mittareiden kyttäystä. Valittevasti Lucasfilm on unohtanut sylje moottoreiden päälle-napin kontrolleistaan.

Myös polttoainesäiliöt nousevat henkiinjäämisshown tähdiksi. Jenkkikoneiden täytyi kantomatkan lisäämiseksi pultata kiinni lisätankkeja, mutta kun osuma lisätankkiin saa aikaiseksi kunnon ilotulituksen, niin tietysti ne pitäisi pudottaa heti kun saksalaiskoneet ilmestyvät näkyviin. Ja sitten voikin löpö loppua. Vielä ikävämpää on osuma pääpolttoainesäiliöön, sitä kun ei voi tiputtaa ja mitenkäs käykään kun valojuovaluoti osuu bensaan...

Secret Weaponsissa on uskomaton tunnelma. Taistelut ovat todella kiihkeitä ja spritepohjainen, uskomattoman elävä grafiikka tukee sitä kauniisti. B-17:n tykkitornista katsottuna saksalaishyökkäys keskelle muodostelmaa on kuin elokuvasta, ja yhdeksän pommittajan pudottaessa kuusi

pommia kukin keskelle maalia voisi näyn liittää suoraan dokumenttifilmiin.

AdLib-äänipuoli on varsin kiva. Konekiväärit kuulostavat vähän ponnettomilta, mutta moottorin jyrinät ja ulinat ovat hyviä, IT-ammusten räjähtely kumeaa ja mukana on sellaista pikkukivaa kun hydrauliikan vinkunaa laskutelineitä ja laippoja räplätessä. PC-piippi on PC-piippi.

Lisäosat

Totuttuun tapaan SWOTLissa on tehtäväkehitin, jolla voi rakentaa omia kustomoituja tehtäviä. Uutuutena on Tour Of Duty -optio, jossa pitää selvitä määrätystä määrästä tehtäviä hengissä.

Kampanjapeli on tietysti mukana. Amerikkalaisten pitää luhistaa Luftwaffe ja Saksan teollisuus, Saksan pitää kehittää salaisia aseita ja tehdä Liittoutuneiden aikeet tyhjäksi. BOBin yksinkertainen kampanjointi on kasvanut lähes täysimittaiseksi strategiapeliksi.

Videonauhuri on parannettu muutamalla uudella optiolla sekä mahdollisuudella halutessa nauhoittaa vaikka koko tehtävä. Tämä tosin vaatii kikkailua kamera-cachen kanssa, mutta onnistuu kuitenkin.

Manuaali on entistä paksumpi ja täynnä sekä mielenkiintoista että välttämätöntä tietoa. Lentoon pääsee, kun lukee ohuen liitteen.

Mikään ei ole ilmaista

Kuten arvata saattaa, vaatimukset pelikoneelle ovat melkoiset. Mikäli ylimääräistä muistia ei ole, vaatii SWOTL 581 kiloa vapaata keskusmuistia ja latailee sitten muita grafiikoita, kuten sivu- ja takanäkymiä, levyltä. Expanded-muistia SWOTL haluaa kiitollisena 560 kiloa, jonne se imee grafiikat talteen instantlatausta varten ja lisää graafista detaljia. Kiintolevytilaa menee pahimmillaan 3.6 megatavua.

Koneen pitää olla vähintään 286, ja mieluiten nopsa sellainen. Itseasiassa lensin vapaaehtoisesti 25 megahertsin 386:lla toiseksi alimmalla detaljitasolla, jolloin kaikki pyöri pehmeästi.

Itku ei auta, valitettava tosiasia on, että jenkeissä 386/VGA irtoaa pikkurahalla, joten raskaiden megapelien a la King Quest V-Wing Commander-SWOTL osuus tulee tasaisesti kasvamaan. Ja jos taso pysyy tässä luokassa niin tervetuloa!

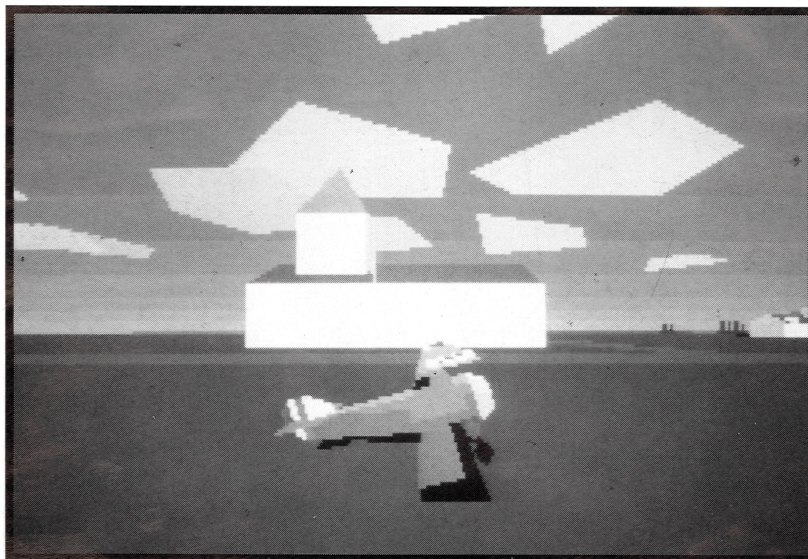
Yksinkertaisesti Secret Weapons Of The Luftwaffe on tämän hetken paras ja monipuolisin lentosimulaattori. Muut valmistajat saisivat ottaa oppia.

Kapitän Nirvi

Testattu	PC 286/VGA/EGA & 386/VGA
Grafiikka	95
Äänet	90
Pelattavuus	97
Vetovoima	97

97

Knights of the Sky



PC (Amiga, ST tulossa)
Microprose

Vakoilevatko pelitalot toisiaan vai mikä niitä riivaa? Ensin kaikki tekivät tankkipelejä ja nyt ensimmäiseen maailmansotaan sijoittuvia lentosimuja. Lyhyen ajan sisällä niitä on ilmestynyt neljä: Wings, Blue Max, Red Baron ja Knights of the Sky.

Microprosen versiossa takana on tuttuun tyyliin perinpohjaista tutkimustyötä. Esimerkiksi sotakampanjan aikana kaluston kehitys noudattaa päivälleen historiaa. Alussa liidellään Nieuportilla ja hankalasti käsiteltävällä Aircolla, joka hädin tuskin pysyy ilmassa ja näyttää lähinnä Wrightin veljesten ylijäämäkalustolta. Kuukausien vieriessä mukaan ilmaantuu tuliteriä Sopwith- ja Spad-malleja, saksalaisten puolelle vastaavasti Albatrosseja ja Fokkereita. Mukana on parikymmentä konemallia, joilla kaikilla voi myös lentää, mutta valitettavasti uran luomista saksalaisten puolella ei sallita.

Ajallinen mittakaava on hämmästyttävä. Tarkoituksena on selvitä hengissä sodan 30 kuukautta, mutta tehtävien välillä on joskus vain muutama päivä. Yhden ainoan kampanjan läpiviemiseen tarvitaan niin hitonmoinen määrä lentoja, että pommituslennoista saattokeikkoihin vaihtelevat tehtävät luodaankin satunnaisperiaatteella.

Taivaalla ei ainoastaan lennä vihollisia, vaan heillä on myös nimet. Sakujen puolella maineesta kilpailee kuusitoista ässää, jotka mielellään pysyisivät tappotilastossa pelaajan edellä ja päinvastoin. Se lisää peliin mukavaa taustakutinaa, varsinkin kun vuoden 1917 paikkeilla taivaalla voi tulla vastaan itse Von Richthofen kolmitasoisessa Fokkerissaan. Oman mausteensa antaa aito historian lehtien havina lehtiotsikoissa, joissa pelaajakin vierailee tämän tästä.

Muun hyvän lisäksi KOTS on myös teknisesti upea. Muistiin on ahdettu kerralla hulvattoman kokoinen kaistale rintamalinjaa yksityiskohtia säästelemättä ja ilmatilassa seurana on konekaunottaria, joista erottaa lähietäisyydeltä siipitunnukset. Aikakauteen kuuluvaa lisäväriä luo ympärillä pöllähtelevä ilmatorjunta ja taivaalla liitelevät zeppeliinit. Jos tämä on liikaa koneellesi, ei tarvitse huolestua, sillä säätövaraa on reippaasti.

Nyt olisi korkea aika investoida joystickiin, jos sellaista ei omista, sillä näppäinohjaus on täysin tunnoton. Mutta kepinkin kanssa saattaa ilmetä ongelmia kalibroinnin vinsahtaessa pieleen kesken pelin. Ohjaus on myös erittäin herkkä, mutta se kuuluu asiaan. Nämä ensimmäisen maailmansodan leijat todella olivat niin kiikkeriä vempaimia, että niillä pystyi tekemään käsijarrukäännöksen kymmenpennisen päällä. Sitä en oikein sulata, että sekä viholliset että oma kone tipahtavat laakista, mutta on sentään vähemmän turhauttavaa taiteilla pakkolasku perunapellolle ja liftata tukikohtaan kuin kuolla seulaksi ammutun rojun ohjaimissa.

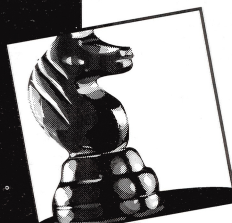
KOTS on fantastinen peli, jonka kruunaa tietoa pursuileva opaskirja, Ad-libin keskimääräistä paremmat tehosteet ja mahdollisuus leikkiä Ressua ja Punaista Paronia modeemin välityksellä. Mistä tulikin mieleen, että Red Baronille peli ei vedä vertoja, mutta päivityslevykkeen uudempi versio realistisemmalla taistelulla kaventaa eroa. Valitettavasti ainakin toistaiseksi pävityslevyke ei ole myynnissä kuin Yhdysvalloissa.

Jukka Tapanimäki

Testattu	PC 386 VGA
Grafiikka	92
Äänet(Adlib)	77
Pelattavuus	90
Vetovoima	93

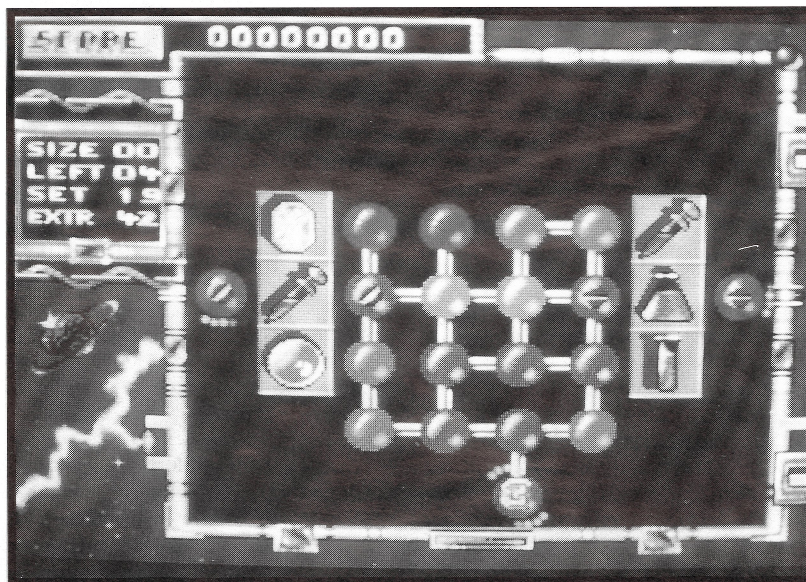
93

Muut pelit



Atomino

Amiga, ST, PC, C64
Psygnosis



Alussa heidelbergilaisella tyhjiötasolla nökötti onneton vetyatomi, jonka orbitaalilla kieppui yksi vaivainen elektroni. Mutta kvanttimekaanisesta epätarkkuusportista luikersi esiin mukava happiatomi, joka muodosti valenssin vedyn kanssa jättäen toisen elektroninsa vapaaksi yhdistettä laajentamaan. Lopulta kaikki elektronit olivat löytäneet parin ja kemiallisen pysyvyyden saavuttanut freonimolekyyli häippäisi taivaille otsonikerrosta nakertamaan.

Atominon pelaaminen on vähän kuin poimisi kemianluokan vitriinistä muovisia atomimalleja yksi kerrallaan yrittäen koota ne rakennelmaksi, jossa ei ole yhtään vapaata liitintä.

Atomeissa on yhdestä neljään elektronia, jotka muodostavat sidoksia viereisten pallukoitten kanssa, ja bonuksena on mukautuvainen jokeriatomi. Kentissä on yleensä määritelty molekyylien ja tarvittavien atomien määrä, tai sitten rakennelmalla on täytettävä rajattu tila. Vikkelyyttäkin vaaditaan, sillä varastolaatikossa on oltava tilaa tasaiseen tahtiin putoileville atomeille. Työtä monimutkaistavat esteet sekä paikalleen ruuvatut atomit, joita ei muiden tapaan voi vaihtaa pinon alimmaiseen.

Perusidea on siis äärimmäisen pelkistetty ja selkeä, mutta vikana on Klax-syndrooma, eli pelaamisen hauskuus hiipuu vaikeuden alkaessa hipoa suorituskyvyn rajoja. Miettimiseen ei pahemmin aikaa anneta, vaan laatikkoon kolisevat murikat on kiireesti viskeltävä vapaisiin paikkoihin. Toisaalta juuri vauhti on Atominon puoleensavetävin ominaisuus eikä se myöskään vaadi ryppyotsaista pinnistelyä. Mutta E-motionin tasoista nerokkuutta ongelmapelin ja hiukkasfyysiikan yhdistäminen ei tällä kertaa poikinut.

Jukka Tapanimäki

Testattu	Amiga
Grafiikka	77
Äänet	71
Pelattavuus	85
Vetovoima	78

82

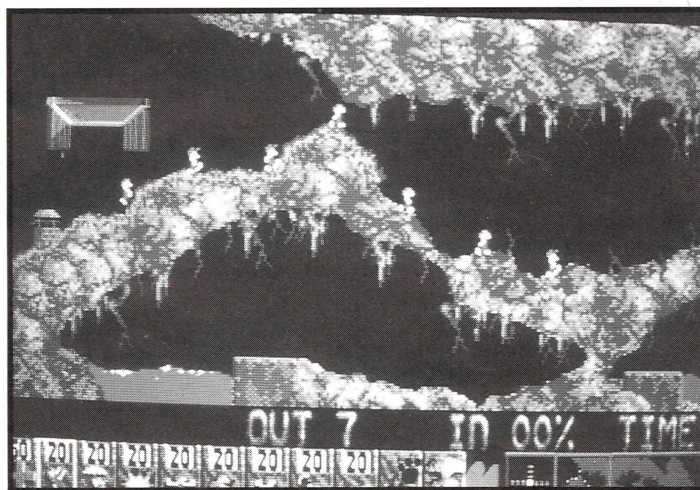
Lemmings

Amiga, ST, PC
Psygnosis

Psygnosis shokeeraa. Luotuaan mainetta näyttävään grafiikkaan ja loppuun kaluttuihin ideoihin pohjautuvilla peleillä se yllättäen julkaisee Lemmingsin, joka toimii sataprosenttisesti ideansa varassa.

Idea on seuraavanlainen: avautuvasta luukusta lappaa ruudulle tasaisena virtana pikkuruisia menninkäisiä, joiden oma-aloitteisuus ja korkeammat aivotoiminnot ovat suunnilleen samalla tasolla kuin vaeltavalla sopulilaumalla. Pelaajan hommana on reppanoiden kaitseminen, jotta miestappiot pysyisivät rajallisina vaarallisella matkalla kohti kotiporttia.

Parhaimmillaan satapäiseksi paisuvan menninkäismassan ohjailu ei olekaan mikään yksinkertainen juttu. Käytössä on ikonirivistön verran erikoistaitoja, joita jaellaan zombien tavoin edes takaisin törmäileville reppanoille. Erikseen patisteltuna ne esimerkiksi osaavat rakentaa siltoja sekä kaivaa tunnelia vaakaan, alas tai alaviistoon. Tärkeä luottamustoimi on tukkijoilla, jotka strategisiin paikkoihin sijoiteltuina ohjailevat muiden ryntäilyä oikeaan uomaan.



Useissa kentissä selviää sillä, että päästää irti yhden tiedustelijan muiden jäädessä somasti karsinaan kahden kaitsijan väliin. Kun reitti on rakennettu valmiiksi, päästetään massat valloilleen.

Pikselimassalla pullistelevien kyhäelmien seassa on piristävää nähdä toimivaan miniatyyrigrafiikkaan perustuva peli, joka tuo mieleen Lode Runnerin ja Oidsin tapaisia klassikoita. Vielä erikoislaatuisemmaksi lopputuloksen tekee taustojen harkittu Psygnosis-tyylittely. Vai pitäisikö sanoa parodia: Eräässä kentässä otukset nakertavat puita Shadow of the Beastin maisemissa.

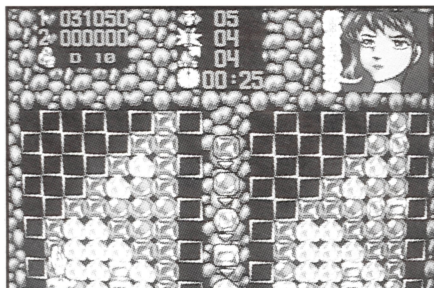
Näppäryydestään huolimatta Lemmingsiin puutuu viimeistään siinä vaiheessa, kun huomaa ideoinnin alkavan toistaa itseään. Pelastajana on mahdollisuus paimentaa otuksia myös kahden pelaajan voimin kahtia jaetulla ruudulla. Ainakin peli on rohkea kokeilu, jollaisia ei koskaan ole liikaa.

Jukka Tapanimäki

Testattu	Amiga
Grafiikka	85
Äänet	82
Pelattavuus	84
Vetovoima	86

84

Gem'X



Amiga, ST, PC, C64
Demonware/Kaiko

Taasko palikkapeli? Ja vieläpä sitä ala-ala-alalajiketta, jossa leikitään värillisillä jalokivillä Columnsin ynnä vastaavien tyyliin. Vaihteeksi Gem'X ei testaakaan refleksien nopeutta, vaan hahmotus- ja logiikkakykyjä.

Näytöllä kimaltaa kaksi kivipinoa, joista vasemmanpuoleinen olisi muokattava mallin mukaiseksi. Mekanismina on klikattavan ja neljän ympäröivän kiven värin vaihtuminen. Kun osoittimella napsautetaan punaista kiveä, se muuttuu siniseksi, alapuolella oleva punainen kivi muuttuu vihreäksi, vasemmalla oleva sininen kivi muuttuu violetiksi, yläpuolella oleva violetti kivi muuttuu keltaiseksi ja oikealla oleva keltainen kivi katoaa, jolloin sen yläpuolella olevat kivet tipahtavat pykälän alaspäin. Kuulostiko monimutkaiselta? Taatusti.

Vielä pahemmin päässä keittää vaikeammissa kentissä, joissa on otettava huomioon siirtojen järjestys pinojen lakoamisen vuoksi. Takaisin kelaaminen on mahdollista, mutta perumiset lasketaan siirroiksi, joita on muutenkin rajallinen määrä. Taustalla tikittää myös kello pelaajaa painostamassa.

Ongelmien vaihtelevalla järjestyksellä on hidastettu oppimista, ja tehoa vielä lisää se, jokaisella tasolla ratkotaan vain satunnainen otos laajemmasta pulmavarastosta.

Ulkoasu on aitoa japanilaista designia. Heillä kun on nykyisin hämmentävä pakkomielle lisätä peleihin murrosikää lähentelevia tylleröitä, joiden asuna on korkeintaan teddykarhu. Sama linja on ääniosastolla, jossa hempeiden pimputusten lomassa kuulee tyttömäisiä huudahduksia, niiskutuksia ja I love you -kannustuksia. Japanin kulttuurin pedofiilisyys jääköön psykoanalyytikkojen pohdittavaksi.

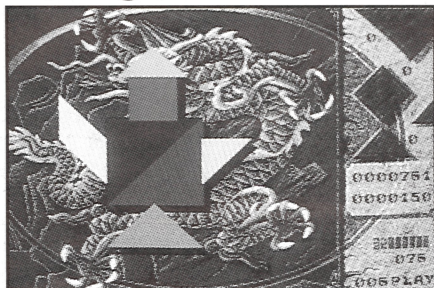
Ajattelua pelkääville peli tarjoaa syvää kauhua homeisten aivopoimujen sykkiessä kivusta ja harmaiden hiustuppojen varistessa lattialle irti purtujen kynsien sekaan. Korvien väliin asennettu Einstein-luokan turboahdin on pakollinen lisävaruste.

Jukka Tapanimäki

Testattu	Amiga
Grafiikka	70
Äänet	78
Pelattavuus	86
Vetovoima	82

79

Tangram



Amiga, ST
Thalion

Kiinassa muinoin kehitetty palapeli poikkeaa suuresti länsimaalaisesta näkemyksestä. Nimittäin Tangramin ideana on rakentaa hahmoja seitsemästä geometrisesta kuviosta, jotka ovat pääasiassa erikokoisia kolmioita. Yksinkertaisin välinein saa luotua yllättävän monipuolista jälkeä jäniksestä rukoilevaan munkkiin.

Tietokoneeseen idea on sovitettu siten, että napsitaan hiirellä kuvio, pyöritetään se sopivaan asentoon oikeaa nappia painamalla ja lopuksi sovitellaan silhuetin päälle. Tavoitteena on peittää kuvio täydellisesti, mutta aivan pikselintarkkaa nyhertämistä ei onneksi tarvita, sillä lievät päällekkäisyydet ja rakoset sallitaan.

Oikeaa ratkaisua etsittäessä aivojen apuna on tieto, että kaikissa kuvioissa käytetään kaikki palat. Joten ensimmäiseksi kannattaa hakea paikat suurimmille kolmioille, sitten siirtyä pienempiin kuvioihin. Vaikeutta lisäämässä on - tietysti - aikaraja, jonka ankaruus riippuu valitusta pelimoodista. Novice-tasolla kello tikittää puolitahtiin ja pulmien järjestys on vakio vaikeuden lisääntyessä tasaisesti, kun taas experteillä on puolesti aikaa ja järjestys satunnainen.

Epäolennaisesta ulkokuoresta ei ole muuta mainittavaa kuin kaunis lohikäärme taustalla ja menevä itämainen renkutus. Koodaajia ehkä kiinnostaa tieto, että satunnaisen guruilun yhteydessä ohjelmointikieleksi paljastui GFA Basic.

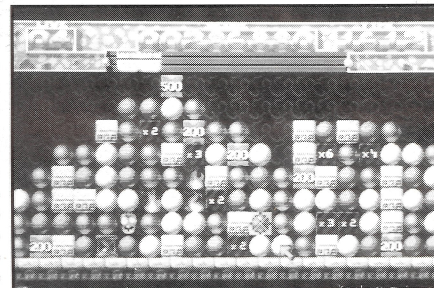
Kiinnostavuus lienee suorassa suhteessa ÄO:n ja hahmotuskyvyn tasoon. Eli konkreettiseen ajatteluun jumiutunut kersa turhautuu ja Mensan jäsen pitkästyy. Keskitasoinen aivokalusto saa sopivasti kutinaa, mutta samojen tylsien kappaleiden latominen samojen tylsien kuvioiden päälle tuskin nostattaa mitään hillitöntä peli-intoa. Ansaitsee silti reippaasti hymyilevän peukalot ylös -potretin ainutlaatuisella ideallaan.

Jukka Tapanimäki

Testattu	Amiga
Grafiikka	80
Äänet	78
Pelattavuus	80
Vetovoima	77

78

Pick'n Pile



Amiga, ST, PC
Ubisoft

Pick'n Pile paisuttaa palikkapelien paljoutta. Pallojen putoiltua pelikentälle pelaaja poistaa pikavauhtia pintavärin perusteella pystyriveihin pinotut palikat. Paljon palikkapelejä pelanneena pää pakostakin pakkaa puutumaan pakkosyötön paineessa.

Vastaavia ideoita on nähty aivan liikaa viime aikoina, muttei PP pelkkää peetä ole vihjailusta huolimatta. Eniten eroa vastaaviin variaatioihin on siinä, että PP on enemminkin nopeatempoista sählinkiä aikarajan puitteissa kuin syvämietteistä palikoiden asettelua.

Ideana on, että klikattaessa kahta palloa ne vaihtavat paikkaa. Kun kokonaisen pystyrivin pallot ovat samaa väriä, ne katoavat. Pallojen lisäksi kentällä on kiinteitä palkkeja, joita käytetään tukena pinottaessa korkeampia torneja, sillä pallot valuvat alas painovoimaa totellen. Muita erikoisuuksia ovat ylös leviävät liekit, pommit, aikaa kiihdyttävät pikkupaholaiset ja jokeripalat, joista saa bonuskertoimia ja lisäaikaa.

Pelin aivoja rasittava osuus rajoittuu lähinnä siihen, että mistään väristä ei saisi jäädä jäljelle yhtä yksinäistä palleroa. Mikäli aika riittää, tästäkin tilanteesta voi helposti luistaa nappia painelemalla, jolloin taivaalta sataa satunnaista pallovarastoa.

Tuloksena ei välttämättä olekaan hyvä peli, vaikka idea olisi miten yksinkertainen ja teoriassa tehokas. PP:tä pelaa kerran pari vaikutelman ollessa positiivinen, mutta minkäänlaista halua palata pelin ääreen ei ole havaittavissa. Se on tuupattava samaan lokeroon muiden pasianssien kanssa, jotka kaivetaan esiin vain hätätilanteessa paremman tekemisen puutteessa.

Jukka Tapanimäki

Testattu	Amiga
Grafiikka	75
Äänet	73
Pelattavuus	78
Vetovoima	72

75

Sinustako supertähti bittikartalle?

Me väitimme jutussamme, että nykyisillä pelinteko-ohjelmilla saa vakuuttavaa jälkeä aikaan. Ja nyt haluamme nähdä kuinka vakuuttavaa. Tee meille peli ja tule kuuluisaksi!

Pelin tyypillä ei ole väliä: ammuskelua, tasohyppelyä, strategiaa, seikkailua, se ja sama.

Peli tehdään joko 3-D Construction Kitillä tai AMOS/STOS-ohjelmalla. AMOS/STOS-ohjelmissa saa vapaasti käyttää lisämoduuleita, kuten Composeria, Compileria sekä 3D-moduulia.

Sarjat ovat:

1. 3D Construction Kit
   1.C64
   2.ST
   3.Amiga
   4.PC
2. AMOS/STOS
   1. ST (STOS)
   2. Amiga (AMOS)

Koko kilpailun paras peli voittaa 1 000 markan lahjakortin Toptronics Ky:n tuotteisiin, lisäksi oman sarjansa voittajat saavat pelejä. Domark on luvannut muistaa hyvien pelien tekijöitä yllätyspaketeilla.

Kannustuspalkintojakin saatamme jaella, ja jos todella kovatasoisia pelejä tulee, lähetämme ne edelleen Domarkille tai Mandarinille, tai julkaisemme kokoelmalevyn rahallista korvausta vastaan.

Arvosteluperusteissa kiinnitetään erikoishuomiota omaperäisyyteen, pelattavuuteen, grafiikkaan ja ääneen. Itsetehdyistä peleistä, kilpailun voittajista sun muista kerrotaan vuoden toisessa Pelikirjassa kesäkuussa.

Arvosteluraatiin kuuluvat Petri Lehmuskoski ja Juha Vuorela Toptronicsilta sekä Tuija Linden ja Niko Nirvi Pelikirjan toimituksesta.

Aikaa oman megapelin kehittämiseen on helmikuun 1992 loppuun.

Lähetä pelilevyke (jätä itsellesi kopio) sekä yhteystietosi osoitteella

Erikoislehdet Oy/Pelikirja
Megapelikilpailu
PL 64
00381 HELSINKI

Säännöt:

- Peleissä täytyy olla merkintä siihen käytetystä kehitysohjelmasta.
- Grafiikkaa ei saa varastaa kaupallisista ohjelmista.
- Peli täytyy lähettää yksintoimivassa muodossa.
- Mukaan peliohjeet.

Suositukset:

- Peliin kannattaa tehdä cheat-mode, sillä on sääli tehdä kolmen kuvaruudun kokoista 4096-väristä loppuhirviötä, jos raati ei ikinä pääse ensimmäisestä ruudusta läpi.
- Yritä mahdollisuuksien mukaan olla kloonaamatta jo markkinoilla olevia pelejä, omaperäisyys on valttia.

Ratkaise peli, ratkaise rahaongelmasi!

Kun äärimmäinen Paha kirkaisee viimeisen kerran ja häviää maailmasta ainakin seuraavaan peliin asti, miksi et auttaisi niitä seikkailjatovereitasi, jotka ovat juuttuneet Hammaskeijujen luolaan? Saat paitsi nimesi lehteen myös rahaa pankkitilille.

Pelikirja julkaisee enemmän kuin mielellään peliratkaisuja, kunhan noudatat seuraavia ohjeita:

1. Lähetä tekstisi levykkeellä (PC, Amiga, ST, Mac, C64). Jätä itsellesi kopio. Paperiversio ohessa on mukava yllätys, mutta ei välttämättömyys, mutta puhtaasti paperille kirjoitetulla versiolla on ilmestymismahdollisuus aika pieni.

2. Tekstin täytyy olla puhdasta ASCIIta, eli älä tallenna tekstinkäsittelymuodossa, älä käytä alleviivauksia tai muita muotoilumahdollisuuksia, tabulointeja, graafisia merkkejä, nastoja fontteja tai palstoitusta. Jokainen teksturi osaa tallentaa puhdasta ASCIIta.

3. Mahdolliset kartat piirretään puhtaalle valkoiselle paperille ohuella mustalla tussilla ja mieluiten viivotinta käyttäen.

4. Tekstin mukaan, vaikka alkuun, nimi, osoite ja puhelinnumero. Ei erillisiä tiedostoja tahi paperilappusia, niitä Musta Aukko rakastaa. Eli siis kaikki mahdollinen YHTEEN tiedostoon.

5. Lähetämme palautetta (ja materiaalin takaisin) jokaiselle, jonka kuoresta löytyy A4-kirjekuori. Tässä kuoressa on päällä oma osoite ja tarpeeksi postimerkkejä.

6. Meille lähettämääsi kirjekuoreen pelin nimi, esimerkiksi Larry V -ratkaisu.

7. Osoite on: **Erikoislehdet Oy, Pelikirja, PL 64, 00381 HELSINKI**

7. JULKAISTUISTA peliratkaisuista maksetaan julkaisupalkkio, jonka suuruus riippuu tekstin laadusta. Kartat ja valokuvat kasvattavat pottia.

Vihjelista

Näistä ei ole ratkaisua:
Countdown, Bloodwych, Corporation, Might & Magic I-III, B.A.T., Search For The King, Legend of Faerghail, Dragon Wars, Keef The Thief, Sentinel Worlds

Vanhat Klassikot
Näitä kysellään paljon ja ratkaisut joko puuttuvat tai ovat hukassa:
Ultima I, Ultima II, Ultima IV, Kings Quest I, Kings Quest II, Kings Quest III

Uutuudet
Heti kun olet saanut ratkaistua, soita tai lähetä ratkaisusi. Parin kuukauden päästä voi olla myöhäistä erittäin suosittujen (tai helppojen) pelien kohdalla, puolen vuoden kuluttua ei paljon enää kannata. Esimerkiksi Sierran peleihin ratkaisuja tulee, ennen kuin peliä on saatu edes arvosteltua. Ja niitä tulee paljon...

Star Trek – 25 vuotta vihoviimeisiä korpimaita

●● Neljännesvuosisata sitten satunnaisen TV-katselijan korviin kaikuivat ensimmäisen kerran sanat "Space – the final frontier". Ja ne kaikuvat vieläkin, yhä kasvavalla voimalla.

Ennen Star Trekiä television scifisarjat olivat lapsille ja vihanneksille suunnattua mössöä. Gene Roddenberryn ideoima avaruussarja sai Paramountin pomoilta ensin nihkeän vastaanoton, mutta toinen pilottijakso aloitti NCC-1701 Enterprisen uran tähtitarhoissa.

Legenda syntyy

Alussa Trekillä meni hyvin. Kuuluisat tieteiskirjailijatkin innostuivat tekaisemaan käsikirjoituksia. Sitten Paramount päätti lopettaa sarjan. Trekkieiden organisoima kirjekampanja osti sarjalle vielä vuoden jatkoajan, mutta taso oli jo aika matala.

Sen sijaan että Trek olisi hiipunut hiljaa pois se nousikin varsinaiseen suosioonsa, kun sarja pistettiin halvalla levitykseen ympäri Yhdysvaltoja. Nopeasti Kirk, Spock, McCoy ja muut muodostuivat osaksi länsimaista kulttuuria.

70-luvun alussa Enterprise miehistöineen pullahti animaatiosarjana hetkeksi esiin. Alkuperäinen kööri dubbasi äänet, ja vaikka sarja olikin selvästi lapsille suunnattu sisälsi se useita hyviäkin jaksoja.

Star Warsin kirous

Mutta sitten tuli elokuva nimeltä Star Wars. Sen suunnaton menestys sai Paramountin muuttamaan sarjasuunnitelmat elokuvaksi **Star Trek – The Motion Picture**. Ohjaajaksi palkattiin arvostettu Robert Wise, filmiin pykättiin massiiviset tehosteet (lähes jalkapallokentän kokoinen Enterprisen "pienoismalli") ja tuloksena oli lähinnä pitkäveteinen versio jaksosta "The Changeling". Tärkeitä kohtauksia jäi leikkaushuoneen lattialle ja ne korvattiin pitkillä efektiotoksilla.

Nicholas Meyerin ohjaama **Star Trek II: The Wrath Of Khan** lunastikin kaikki lupaukset. Khan Noonian Singhin ja Kirkin ottaessa mittaa toisistaan heitti Spock lusikan nurkkaan tiukkapipoisimpien fanien suureksi harmiksi.

Leonard Nimoyn ohjaama **Star Trek III: The Search For Spock** palautti suippokorvan elävien kirjoihin, mutta poisti USS Enterprisen järkyttävällä tavalla. Plussana muutenkin hyvässä elokuvassa oli runsas joukko viehättäviä klingoneita.

Leonard Nimoy pääsi ohjaamaan vielä legendaarisen elokuvan **Star Trek IV: The Voyage Home**, jossa Kirk ja kumppanit matkustavat menneisyyteen ryhävalaita hakemaan. ST IV on erittäin hauska elokuva, jopa Trek-maailmaa tuntemattomalle.

Mitä tiedeupseeri edellä sitä kapteeni perässä. William Shattner sai ohjata **Star Trek V: The Final Frontierin**, joka edustaa sellaista elokuvaa, josta fanit saavat painajaisia. Huonoa käsikirjoitusta vastaavat huonot efektit.

Ja tulossa on **Star Trek VI: The Undiscovered Country**, jonka ohjauksesta vastaa Nicholas Meyer. Juoni on vielä huippusalainen, mutta julkisuuteen vuotaneissa kuvissa Kirk & kumppanit joutuvat paitsi klingonien tuomioistuimeen myös klingonien vankilaplaneetalle. Mukana on myös Spockin isä Sarek, joten siitä vaan juonta arvaamaan.

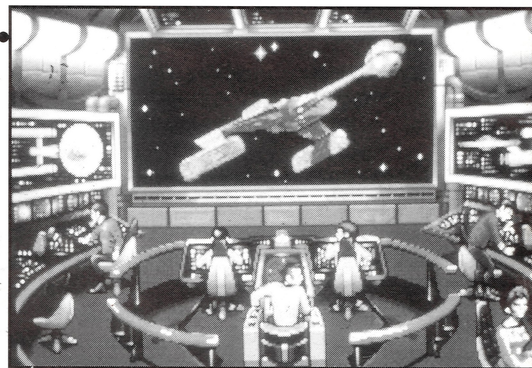
Seuraava sukupolvi

Yhtäkkiä menneisyyden varjoista tunkeutui televisioon **Star Trek: The Next Generation**. Kapteeni Jean-Luc Picardin komentama Galaxy-luokan tutkimusalus NCC-1701-D Enterprise aloitti uuden luvun Star Trekin historiassa.

Aluksi hapuillut sarja kiinteytyi kolmannella kaudellaan erinomaiseksi perinteen jatkajaksi, jonka väitetään jo ohittaneen originaali-Trekin. Sen näkeminen on Suomessa vielä edessäpäin. Yhdysvalloissa Next Generation on yksi katsotuimpia ohjelmia ja edennyt jo viidenteen esityskauteensa, eikä lopettamisesta ole vielä puhuttu.

Niko Nirvi

Star Trek -pelit		
Star Trek	Firebird	ST, Amiga, C64
Star Trek	PD	kaikki koneet
Star Trek	Sega	C64
Star Trek V: The Final Frontier	Mindscape	PC
Star Trek – 25th Anniversary	Electronic Arts	PC, Amiga



Kilpailu

Testaa Star Trek -tietosi! Voita videoita ja pelejä!

Jopa 25 onnellista voittajaa saa omakseen tämän uuden Star Trek -pelin. Viisi vielä onnellisempaa saa videoita!

Star Trekin juhlavuoden kunniaksi ja Electronic Artsin suosiollisella avustuksella julkaisemme kilpailun, joka käsittelee Star Trek -triviatietoa, tietysti. Palkintoina jaamme **5 pakettia Star Trek -videoita** (englanninkielisiä) ja **25 uutta Interplayn/ Electronic Artsin Star Trek -peliä.**

Vastaa siis seuraaviin yksinkertaisiin kysymyksiin:

1. Enterpriseista NCC-1701 – NCC-1701-D vain yhtä ei ole nähty ruudussa (toistaiseksi). Mikä on sen tunnuskirjain?
2. Millä rodulla on yhteiset juuret vulkaanien kanssa?
3. Kuka on sanonut monen monta kertaa "He's dead, Jim"?
4. Planeetan pinnalle siirtyy Kirkin ja Spockin lisäksi punapukuinen turvamies. Mikä on hänen todennäköinen kohtalonsa?
5. Mikä kaikista autoista löytyvä turvalaite puuttuu Enterprisen komentosillalta?
6. Sekä Star Trekissä että Next Generationissa on kuollut yksi sarjan päähenkilöistä. Ketkä he olivat?
7. Kuka on Spockin isä?
8. Mikä on Kirkin arvo Star Trek -elokuvien ensimmäisissä osissa?
9. Kenellä seuraavista henkilöistä ei toinen vanhemmista kuulu ihmisrotuun: vulkaani Spock, betazoidi Troi, androidi Data, klingoni Worf?
10. Mikä klingon-alusten erikoislaite on romulaanien kehittämä?

Ja vihoviimeksi gallup: rankkaa seuraavat ohjelmat arvosanoilla 1 – 5 (5= paras):

Star Trek – Original, Star Trek -animaatiot, Star Trek -elokuvat ja Star Trek – The Next Generation.

Vastaukset tammikuun 1992 loppuun mennessä postikortilla osoitteeseen:

Pelikirja
Star Trek -juhlakisa
PL 64
00381 HELSINKI

Peliarvostelut

Tehokas ja tyylikäs uutuus Amigalle

SERIES II A500-HD+

UUDEN SUKUPOLVEN

A500 kovalevyt

SERIES II

Great Valley Products tarjoaa nyt lyömättömän monitoimikovalevyn, jossa on valmius tulevaisuuteen.



VIIMEISTÄ TEKNIIKKAA
Sama huipputekniikan VLSI piiri ja FAAASTROM, kuin GVP:n uusissa SERIES II A2000 tuotteissa

KATSE TULEVAISUUTEEN
Voit jo nyt varautua tulevaisuuden uusiin varusteisiin ainutlaatuisella ja varmatoimisella MINI-SLOT väylällä.

LUOTETTAVA RAKENNE
Sisäinen tuuletin pitää huolen liian lämpötilan aiheuttamista ongelmista. Ulkoinen tehoverkkolaite tukee Amigan omaa poweria kovalla kuormalla. GVP ei riskeeraa luotettavuutta.

RAM MUISTIN LAAJENNUS
RAM lisämuistia voit hankkia 2MB annoksina aina 8MB saakka.

TYYLIÄ JA ELEGANSSIA
Laitteen ulkomuoto kertoo valmistajan tyylitajusta ja huolellisuudesta. Markkinoiden ainoa "Amiga yhteensopiva" muotoilultaan.

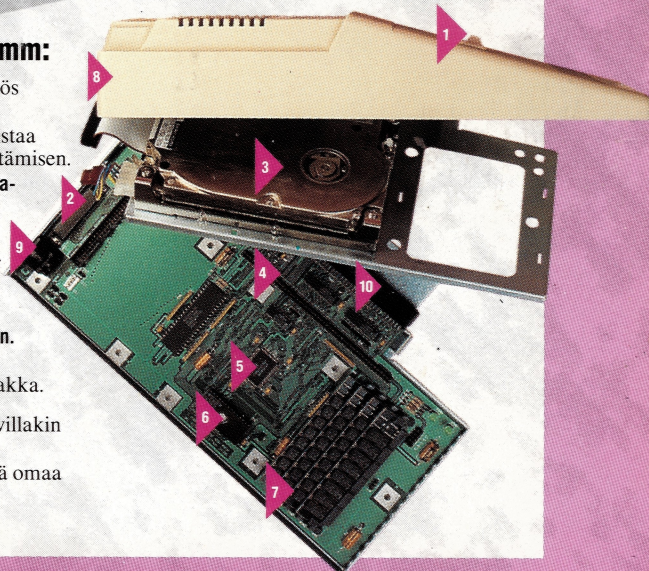
RUNSAS KOKOVALIKOIMA
Valittavissasi on kovalevykoot 20MB – 100MB.

TEHOA RIITTÄÄ
Nopeat kovalevyt ja ohjaustekniikka takaavat suuret tiedonsiirtonopeudet.



Konehuoneesta löytyy mm:

1. **Pelikytkin,** jolla varmistat myös vanhojen pelien toiminnan.
2. **Ulkoinen SCSI-väylä** mahdollistaa jopa 7 SCSI oheislaitteen liittämisen.
3. **Valmiiksi asennettu nopea kovalevy.** Koot 20MB – 100MB.
4. **"MINI-SLOT"** on tulevaisuuden laajennustarpeita varten.
5. **GVP:n oma VLSI piiri.**
6. **GVP:n FAAASTROM SCSI ohjain.**
7. **RAM laajennuspaikat** 8MB saakka.
8. **Sisäinen tuuletin** viilentää kovillakin kierroksilla.
9. **Ulkoinen verkkolaite** pienentää omaa kuormitusta.
10. **A500 kytkentäliitin**



GVP

HELSINKI: Mikrokeskus Oy, 90-179 465, Kruunuradio Oy, 90-1351 399, Suomilammi Oy, 90-3497 700, Video-spotronics Ky, 90-8735 435, **LAHTI:** Power-Computer, 918-527 711, **OULU:** Mikrokari Oy, 981-2293 333, **PORI:** Mikropasi, 939-326 960, **ROVANIEMI:** Rovadata Oy, 960-310 386, **TAMPERE:** Studiocenter Oy, 931-615 630, X-Mania Oy, 931-232 168.

MAAHANTUOJA:
BROADLINE Oy
Vanha Porvoontie 295, 01260 VANTAA
Puh: 90-8747 900, Fax: 90-8744 944